číslo 1 ■ leden 1994 ■ ročník I ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

Return to Zork

Jurassic Park

Simon the Sorcerer

score
magazín počítačových her

Vydává :
ART CONSULTING, spol. s r. o.

Šéfredaktor :
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora :
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce :
Lukáš Hoyer (LUKE),
Tomáš Vápeník (TV),
Maxim Krušina (MAD-MAX)

Adresa redakce :
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 34 24 01

Image prvního čísla, grafická úprava, sazba - lito :

ANAGRAM spol. s r. o.

Tisk :
Svoboda, Praha

Distribuce:
Zdeněk Sedláček
tel.: 37 87 55

Cena jednotlivého výtisku 30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč (včetně speciálního vánočního čísla zdarma). Objednává se zaplacením složenky typu C na adresu: SCORE - CALTOVÁ, pošta 150 03 Praha 53
Do zprávy pro příjemce na druhé straně složenky uveďte, od kterého čísla chcete Score dostávat. Předplatné se automaticky prodlužuje na další rok, není-li 6 týdnů předem vypovězeno písemně.

Příští číslo v prodeji od 15. ledna

rubriky redakce 3

obsah 3
úvodník 4
hitparáda, kategorie her 5
novinky 6 - 9
techbox 33
hardware 47
kultura 50

recenze 10

Simon the Sorcerer 10 - 11
Stronghold 12
Quak 13
Return to Zork 14
Seal Team 16
Pushover 18
Dark Sun 20
Privateer 21
Dracula, Summoning 22
Strike Squad 23

návody 24

Jurassic Park 24 - 25
Rex Nebular 28 - 29
Simon the Sorcerer 30 - 32

plakát 26

STARLORD 26 - 27

Sega 34

Jungle Strike 34 - 35
General Chaos 36
Jurassic Park 38
Mick & Mack 39
Techno Clash 40
Tipy a triky 41

Nintendo 42

Star Fox 42 - 43
Tiny Toon 44
Cybernator 45
Tipy a triky 46
Parodius 48

Vážení čtenáři

score
magazín počítačových her

Jistě je vám dostatečně známo, že s malými, právě narozenými dětmi jsou obrovské problémy a starosti. Dítě se musí naučit spoustu věcí, musí se rozkoukat po světě, kde se právě objevilo a musí v něm najít svoje místo. To, jak bude dítě vypadat, jakou bude mít „image", jak se na něj budou ostatní lidé dívat a co od něj budou moci očekávat až dospěje, závisí především na jeho rodičích. Jedno takové malé dítě se právě narodilo, jmenuje se SCORE a je to kluk. První dobrou zprávou je, že už se nepokakává, ale to zdaleka není konec všech starostí.

Jako redakce časopisu, se kterým se budete v budoucnosti setkávat (když už ne jinak, tak alespoň uvidíte jeho obálku na pultech a budete si říkat „to je škoda, že nevím co je uvnitř") pokládáme za svou povinnost říci několik slov úvodem. Nemáme sice zatím příliš vytříbené názory na praktické rodičovství, ale starosti o SCORE ve stadiu kojence se ujímáme dobrovolně a rádi. Když se s tímto časopisem budete setkávat, měli byste vědět něco o jeho rodičích a o tom, jak bude vypadat jeho výchova. Existují tři „základní ekonomické otázky" - CO, JAK a PRO KOHO (v ekonomice to znamená CO se bude vyrábět, JAK se to bude vyrábět a PRO KOHO). V rámci těchto otázek se teď pokusíme říci vám několik informací hned na začátku.

Co si vlastně myslíme, že jsme?

Až budete listovat následujícími stránkami, možná vás zarazí jedna skutečnost. Pod články najdete zkratky jako ICE, ANDREW, Cpt.Vlada, LUKE atd. Stejné značky se vyskytují, resp. do nedávna vyskytovaly v jiném nejmenovaném časopise počítačových her. Budete možná chvilku zaražení a potom si řeknete, že se časopis asi přejmenoval. Pravda však je trochu jiná. Kompletní redakce onoho nejmenovaného časopisu odešla z důvodů, jejichž zveřejnění na tomto místě by mohlo být považováno za nekalou soutěž, hanění druhé osoby, zneužití svobody slova, urážku na cti a hromadu dalších trestných činů. Důvody v zásadě spočívaly v jistých problémech spojených s vydáváním onoho časopisu, neúnosných časových prodlevách mezi jednotlivými čísly „měsíčníku" a dalších potížích, které vás ale určitě nezajímají. Důležité však je, že naše redakce je kompletní a je schopna připravovat nový časopis v takovém rozsahu a kvalitě, jako jste byli zvyklí u onoho nejmenovaného časopisu. Je možné, že časopis, o kterém se tak často zmiňujeme, zůstane zachován a jeho náplň bude zajišťovat jiná redakce, které tímto přejeme hodně úspěchů a alespoň tolik krásných dopisů, kolik jsme od vás, čtenářů a hráčů dostávali my, za které na tomto místě děkujeme.

Odpověď na otázku tedy zní: „Jsme bývalí redaktoři herního časopisu a budoucí redaktoři dalšího časopisu, kteří vědí, jak má taková práce vypadat a udělají vše proto, aby zajistili spokojenost čtenářů časopisu nového, jehož jméno si můžete přečíst na obálce."

JAK budeme dělat náš časopis?

Tak především se budeme snažit informovat pravidelně (PRAVIDELNĚ) o hrách na našem softwarovém trhu, budeme přinášet RECENZE nových a NÁVODY na dokončení novějších i starších her. Kromě toho můžete samozřejmě očekávat i rubriku opovědi na vaše dopisy, rozdělenou do dvou částí - dopisy týkající se obsahu a formy časopisu („Nelíbí se mi, že recenze XY je před recenzí PQ") a dopisy „zákysové", které zařadíme do rubriky „Pařanský zákysník" („Co mám dělat ve hře DUNGEON MASTER s těmi zrcadly v prvním patře"). V tomto čísle pochopitelně žádnou z těchto rubrik nenaleznete z pochopitelných důvodů. Budeme rádi, když se od příštího čísla budeme setkávat s vašimy ohlasy - ať kladnými či zápornými.

Nechceme se ale samozřejmě řídit jen podle zajetých a osvědčených metod. V rámci spestření a zlepšení vaší nálady zavedeme i několik pravidelných rubrik. Především je to rubrika, kterou zatím pracovně nazýváme PREVIEW (novinky). Na několika stránkách na začátku časopisu budeme nakukovat do kuchyně nejrůznějších softwarových firem, podíváme se na produkty, které se z těchto kuchyní na nás sypou a občas se pokusíme tento pokrm okořenit zajímavým rozhovorem či reportáží ze zajímavé výstavy. Jinou zajímavou částí je rubrika kulturní, kterou se budeme snažit obohatit kulturní obzor našich čtenářů o poznatky z literární, filmové a hudební produkce. V rubrice hardware se zase podíváme na některé zajímavé hardwarové produkty, ale jen velmi krátce a stručně - jsme především herní časopis. Je možné, že časem zavedeme ještě nejrůznější možná vylepšení, kterými budeme reagovat i na vaše připomínky a podněty. Odpověď na vstupní otázku zní velice stručně: „Budeme se snažit dělat jej co nejlépe".

PRO KOHO bude náš časopis určen?

Časopis SCORE je a bude časopisem herním. Protože se jedná o širokou oblast, bude v našem časopise zahrnuto větší množství počítačů. Abychom zamezili dalším problémům a nesrovnalostem, uvedeme na tomto místě všechny počítače a herní přístroje, o kterých budeme v budoucnosti psát. Jsou to: PC, AMIGA, MACINTOSH, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, NINTENO GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA GAME GEAR. V tomto seznamu chybí domácí osmibitové počítače. Chybí v něm a budou chybět i v našem časopise. Po dlouhém rozvažování jsme se rozhodli k tomuto nepopulárnímu kroku z několika důvodů. Je tady především rapidně klesající výroba her pro osmibity, fakt, že obrovská řada lidí již z osmibitů přešla na výkonnější stroje, skutečnost, že spousta her pro osmibity existuje již ve verzi pro AMIGU, domácí automaty i PC atd. Tato skutečnost ale v žádném případě neznamená snahu o roztřídění společenstva počítačových hráčů. Budeme se snažit psát tak zajímavě a obecně, aby si náš časopis mohl přečíst nejen majitel osmibitů, ale i naprostý laik, který se chce o hrách něco zajímavého dozvědět. Odpověď tedy i po tomto vysvětlení zní: „Náš časopis je určen pro všechny, kdo se zajímají o hry, ať už mají či nemají počítač."

Základní otázky byly zodpovězeny. Nám však jejich zopovězením práce nekončí. Naopak. Je před námi ještě dlouhá a trnitá cesta. O jejím průběhu vás budeme informovat v každém novém vydání SCORE. Co se bude dít dál, jaké problémy nás čekají a jaké překážky budeme muset překonat zatím nevíme. Jedno ale víme jistě. Uděláme všechno proto, aby na konci naší cesty byl perfektní časopis a spokojený čtenář. Držte nám palce.

Vaše redakce

PC
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SEGA
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

AMIGA
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

NINTENDO
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

HITPARÁDA score

1. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	PC
2. Frontier	Konami	PC
3. Hired Guns	Psygnosis	Amiga
4. Shadow Caster	Raven Softurve	PC
5. Privateer	Origin	PC
6. Jurassic Park	Ocean	PC
7. Jungle Strike	Electronic Arts	SEGA
8. Innocent until caught	Psygnosis	PC
9. Lost in time	Coctel Vision	PC
10. Alone in the dark II	Infogvames	PC

Rozdělení her do kategorií

Vážení čtenáři, vzhledem k tomu, že si naše právě narozené SCORE teprve hledá svoje místo pod sluncem, musíme mu trochu pomoci s vytvořením jeho image. Rozhodli jsme se, stejně jako u dlouhé řady nejrůznějších tuzemských i zahraničních herních časopisů zavést oblíbené tabulky hodnocení. Úkolem těchto tabulek je přinést vám stručnou informaci o každé hře ještě předtím, než se dáte do čtení recenze. Nebudeme dlouho chodit okolo horké kaše a jednu takovou tabulku si tady rozebereme, abychom předešli možným problémům:

score	84%
Název hry:	**Privateer**
Výrobce:	Origin, Electronic Arts
Typ hry:	Scifi simulátor
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	73%
Prostředí:	85%
Grafika:	94%
Hudba:	87%

Pokud jde o název a firmu, není myslím co dodávat. Zajímavější bude podívat se na podivné kolonky Žánr a Styl. O co jde ? Myslíme si, že rozdělovat hry do kategorií je věc velmi zapeklitá a svízelná. Pro co největší zpřehlednění našich recenzí jsme se rozhodli hry dělit nejprve podle tématické oblasti, žánru do kterého spadají, a potom podle stylu, ve kterém je ta či ona hra. Než dlouhé vysvětlování, přečtěte si raději jaké žánry a styly her jsme vymysleli. Toto dělení samozřejmě není dokonalé a je velice možné, že časem přijdeme ještě na další kategorie, o které naše tabulky obohatíme. Zatím ale naše dělení vypadá takto:

Žánr:	**Příklad hry:**
FANTASY/POHÁDKA	DUNGEON MASTER
SCI-FI	SPACE QUEST
VÁLEČNÁ	HISTORY LINE
ZPRACOVÁNÍ FILMU	BATMAN RETURNS
HOROR	WAXWORKS
HISTORICKÁ	PREHISTORIK
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY	MONKEY ISLAND
WESTERN	FREDDY PHARKAS
SPORT	SENSIBLE SOCCER

Styl:	**Příklad hry:**
DUNGEON	BLACK CRYPT
SIMULÁTOR	B-17 FLYING FORTRESS
BOJOVÁ	STREET FIGHTER
STŘÍLEČKA	PROJECT-X
LOGICKÁ	TETRIS
STRATEGIE	POWERMONGER
ADVENTURE	KINGS QUEST

Tolik k jednotlivým kategoriím. Pokud tento systém shledáte nevhodným či nedostatečným, dejte nám prosím vědět, nejraději písemnou formou (přijmáme ale i telefonické výhružky) nejpozději kdykoliv. Pokusíme se s tím něco udělat.

Pokud jde o obtížnost her, myslíme si, že tato položka není zase tak od věci. I když obtížnost kvalitu hry v našem hodnocení nijak neovlivňuje, pokládáme za vhodné tento údaj zahrnout.

Obtížnost jsme rozdělili do těchto stupňů:

Obtížnost:

Dětsky snadná
Jednoduchá
Středně obtížná
Pro pokročilé
Nehratelná

Hru dále hodnotíme podle čtyř kritérií: ORIGINALITA (proto dostane druhý díl vždy méně než první), ATMOSFÉRA (sem spadají naše pocity ze hry, nálada, propracovanost myšlenky a zábava), GRAFIKA (což je myslím jasné) a ZVUKY (tzn. hudba i zvukové efekty dohromady). Tyto položky bodujeme procenty od 0 do 100 a výsledné SCORE je pochopitelně aritmetickým průměrem dílčích „zásahů" (v našem případě tedy velice složitý aritmetický úkol: 4*50=200; 200/4=50, SCORE je tedy 50).

To je pro dnešek asi všechno pokud jde o hodnotící tabulky.

Ať se vám líbí.

Vaše Redakce

Nové tituly na herním trhu aneb Přišel jsem • viděl jsem • zapařil jsem

Na těchto stránkách vás budeme pravidelně informovat o nových projektech, které se teprve tvoří. Občas se stane, že v době, kdy budete nové Score číst již budou hry k dispozici i v plné verzi. Některé hry vyjdou naopak později, s trochu jinými parametry, apod. Při psaní novinek vycházíme hlavně z demo verzí, které nám firmy pošlou a ze západních časopisů, které mají softwarová studia přímo pod nosem a čichají informace. Pokud o některém z více očekávaných projektů (např. hra Doom) získáme časem více faktů, napíšeme o něm v několika Score za sebou stručné postřehy k jeho vývoji. Na opravdu horké kousky budeme psát velké preview na celou stránku. Hinty a zlepšováky vítány.

V tomto, prvním, čísle Score dojde k předpokládanému zpoždění informací, jelikož jsme je tvořili déle než obvykle, vymýšleli jsme jeho obsah, vzhled, apod. Není žádným tajemstvím, že jsme měli předčasnou uzávěrku již na konci října. Tento článek jsem dopsal k 24.10.93 (!) a proto v prosinci, kdy toto Score vyjde budou některé „novinky" již mezi vámi. Příští Score již budou mít uzávěrky nejpozději tři týdny před vytištěním, takže budou mnohem aktuálnější. Po této malé zpovědi již k věci:

Nejvíce materiálů o nových věcech máme jako obvykle od Sierry On-line. Po menší stagnaci pracuje Sierra hned na několika projektech. Nejočekávanější je asi Larry Leisure Suit 6 nazvaný Shape up or slip out, další pokračování sexy adventury od designisty Al Lowa, který chrlí hry jak na běžícím pásu. Nedávno jsme od něj viděli a dohráli kovbojku Fredy Pharkas, o které reklamy psal jako o nejsměšnější hře všech dob, ale nad realitou člověk spíše zaplakal. Minulý Larry 5 také nebyl nic moc, ale vypadá to, že si pan Lowe vzal ponaučení, jelikož prohlásil, že Larry 6 bude odvázanější a více sexy než jeho umírnění přechůdci. Jak vidíte na obrázcích, Larry 6 bude v něčem opravdu extra - v grafice. Všechno bude nakresleno v nejjemnějším rozlišení SVGA, což tu opravdu ještě nikdy nebylo. Odpovídat tomu bude samozřejmě délka hry, která vyleze na několik desítek MB. Původně se tento Larry dokonce plánoval pouze na CD, ale nyní se počítá i s distribucí na disketách. O ději se zatím mlčí, až v prosinci uvidíme, co nás čeká.

GABRIEL KNIGHT

LARRY LEISURE SUIT 6

V redakci se klepeme hlavně na pokračování série Quest for glory. Čtvrtý díl se bude jmenovat Stíny temnot (Shadows of Darkness) a právě ho dodělává stejný tým, který tvořil díly předešlé. Quest for Glory 1,2 a 3 byly skvělé adventury, na nichž si programátoři dali opravdu záležet. Mezi každým z dílů leží odstup dvou let, kdy se všechno pořádně promýšlelo a připravovalo. Čtyřka na sebe také nechala dlouho čekat a my v ní vidíme jeden z nejslibnějších titulů sezóny. Děj se bude odehrávat ve středověku a bude orientován spíše na horror a napětí, což nás velmi potěšilo. Charaktery, se kterými se budete potkávat, jsou vykresleny přes celou obrazovku, grafika tradičně skvělá a hudba na 16ti bitové karty. Plánované vypuštění do světa: listopad 93. Třetím sierráckým projektem je zárodek nové série Gabriel Knight. Věřte nebo ne, ale jedná se konečně o čistý horror. Máme k dispozici hratelné demo, které beze sporu vypadá skvěle. V roli rozpolcené osobnosti mladého soukromého detektiva pátráte po příčinách voodoo vražd. Nejdříve vše vypadá, že se o události zajímáte pouze pro podklady pro novou knihu, ale časem začnete tušit, že celé krvavé a temné dění má jakousi souvislost přímo s vámi, s Gabrielem. Je to pokus Sierry o opravdový horror se vším všudy. Ovládání hry Sierra konečně změnila a namísto naivních a po všech stránkách nedostatečných ikonách typu seber-použij přichází s více příkazy jako pohybuj, zapni, přikaž, atd. Doufejme, že se tento pokus podaří a adventura se zařadí mezi klasiky. Posledním Sierráckým projektem je zatím Police Quest V, o kterém toho moc nevíme, jakmile zjistíme, uveřejníme.

QUEST FOR GLORY 4 : STÍNY TEMNOT

Některým z vás je možná známo, že Sierra již funguje jako distributor jiných herních firem. Přináší nám např. hry od známého francouzského týmu Coctel Vision, od něhož jsme viděli Gobliny I a II, Inku, Ween, atd. Díky Sieře máme nyní přesné informace o nových projektech této firmy. V brzké době nás čeká nové pokračování Goblinů nazavné příznačně Goblins III, měl jsem možnost vidět hratelné demo a musím říci, že vypadá rozhodně lépe, než minulé díly. Grafika a hlavně zvuky jsou mnohem lepší a hra je vtipnější, nežli její předchůdci. Na rozdíl od dílu druhého se autoři vrátili k původnímu „obrazovkovému" zpracování Goblinů typu: dokončíš obrázek, jdeš do dalšího. Na rozdíl od dílu druhého je Goblin opět pouze jeden, avšak občas spolupracuje s podivnými živly nacházejícími se v jeho okolí. Coctel Vision dále připravuje Inku II nazvaného Wiracocha na CD ROM, jehož zkrácená verze se objeví i na disketách.

Po vyčerpávajícím přehledu projektů od Sierry se podívejme na neméně důležité Electronic Arts. Aby se nemuseli stydět před firmou Virgin, která vydala první bombu hratelnou pouze z Cédéčka, připravují

PO TŘECH LETECH SE FTL VRACÍ S DUNGEON MASTEREM DVOJKOU

LABYRINTH OF TIME

Elekroničtí umělci půl gigovou CD hru Labyrin me (Labyrint času). Bude to adventura um v obrovském labyrintu s úžasnou grafikou a re zvuky. Děj hry se bude točit okolo přenášení takže narazíte jak na řecké bohy, tak na divoký západ. Šušká se, že pokud půjde dobře její distribuce a prodej, začnou i ostatní firmy vydávat hry CDčkách, což by pravděpodobně znamenalo konec pirátství na PC. Pod rouškou tohoto mamutího distributora nyní pracují i bozi RPG a simulátorů Origin. Měli jsme možnost vidět jejich Ultimy Underworld a sérii Wing Commanderů a jsme potěšeni, že na svět přichází zcela nový projekt zpracovaný známým ultimovským systémem v hlavní roli. Hotový má být v listopadu a bude se jmenovat Shadow caster. Pracují na něm machři ultimovského týmu plus machři Raven soft, kteří jsou podepsáni pod známým amigáckým dungeonem Black Crypt. Takováhle sešlost by měla být zárukou slušné pařby. Origin dále připravuje další pokračování k nekonečné řadě Ultim, tentokrát to bude Ultima VIII nazvaná Pagan. Obrázky jsme již sehnali, takže posuďte sami, jak vypadají. Hlavní hrdina Avatar bude, jako obvykle, přenesen do cizího světa plného kouzel, kde musí získat pohanskou magickou moc tím, že porazí čtyři titány. Budete se pohybovat v nitru sopky, v podmořském městě a hledat pevnost v oblacích. Ultima VIII spolu extra zvukovými dodatky se má objevit v prosinci. Dodatky na báječného Strike Commandera na sebe také nenechají dlouho čekat, po extra Taktických Operacích, ve kterých bude 24 nových misí a nová letadla, přijde vylepšení Super Strike Commander.

Interplay přináší nepřímé pokračování adventury Star Trek nazvané Stafleet academy, tentokát půjde o akci. Obrázky budou v Super VGA, vše bude hotové začátkem 1994. Zajímavý je však hlavně jejich novoroční titul Dungeon Master II, na který se zaměříme trochu blíže. Jakýsi pirátský kripl v americe stáhl zcela nedodělanou verzi 0.9 této skvělé hry, která nebyla určena ještě ani pro účely tisku a recenzentů. Způsobil tak zmatené řeči, že DM II bude pomalý a ve špatné 16tibarevné grafice. Velký omyl, pirátníci, konečná verze hry bude na VGA, 256 barev, rychlá jako každý jiný dungeon. Měl jsem možnost vidět opravdovou verzi pro tisk, kterou autorská firma FTL vypustila do světa. Už se na kompletní hru třesu, protože demo bylo prostě super! Takhle má totiž vypadat něco opravdu nového, něco, co tu ještě nebylo. Skupina FTL není náhodná sebranka programátorů, jsou to přímo lamači rekordů. Již na Sinclairovi ZX, kdy publikovali pod jménem Gargoyle games měli bomby jako Tír na Nóg nebo Heavy on the Magic. Jestli tento článek čte někdo, komu se tyto hry líbily, právě asi dostává pařanský třes, protože tuší, co nový titul této firmy přináší. Jejich první titul na Amize nazvaný Dungeon Master způsobil chaos mezi pařany a stal se zakladatelem řady dungeonů. Rok na to přišlo pokračování Chaos strikes Back, ze kterého pařani jako

ULTIMA VIII

a Červosoft ly u obrazovek.

Po třech letech se FTL vrací s DM dvojkou a přestože bych neměl předem soudit, jak bude hra vypadat, poběžím do prodejny Vision v tom okamžiku, jakmile se dozvím, že přišla. Demo ukazuje, co si představuji pod zdánlivě vybájeným termínem originalita. Legend of Skullkeep, jak se DM II jmenuje, je situován v neuvěřitelně sugestivním prostředí trochu podobném okolí hradu v Elvíře I. Donekonečna se táhnoucí řady chmurných keříků a silný déšť přecházející občas v pliskanici či mlhu vytváří snad tu nejhlubší možnou depresi. Hudba žádná, jen vzdálené dunění hromu a táhlý křik skrytých stvůr. Již při hraní dema jsem měl opravdický strach a před každým rohem jsem držel kurzor na kouzlu fireball, které jsem si zapamatoval z dílu prvního. Ano, kouzla jsou stejná, avšak hra obsahuje i kouzla nová, přičemž kouzelné efekty jsou pochopitelně lepší. Kdybych měl popsat všechny důvody, pro mě hra chytla už jako demo, zaplácl bych celé novinky, takže bych toto téma prozatím uzavřel, přičemž v příštím čísle se můžete těšit buď na recen-

GOBLINS 3

SAM AND MAX HITS THE ROAD

zi nebo na rozsáhlé preview.

Infogrames se vrací na trh s opravdovou bombou - Alone in the Dark II. Druhý díl má podtitul Santa Claws is coming to Town, což je slovní hříčka, která v předkladu znamená Ježíšek s drápy přichází do města. Jednička byla hitem sezóny a dá se předpokládat, že dvojka opět zazáří. Hra má být čtyřikrát rozsáhlejší, nežli její předchůdce. Bude rozdělena na dva hlavní úseky - rozsáhlá zahrada a pochopitelně strašidelný dům. Na obrázcích můžete vidět obrázky z dema, které jsem dohrál a byl jsem trochu překvapen, že z původní adventury se stala bezmála střílečka. Zombie se na mě valili ze všech stran a já do nich sypal olovo opakovačkou, nic víc a nic míň. Doufám, že v konečné podobě bude hra vypadat trochu jinak. Alone II bude zpracován stejným způsobem jako jednička, což trochu odláká pozornost těch, kteří už s vektorovou grafikou nechtějí mít nic společného. Vylepšené jsou animace a opravdu pěkně vypadá náladová grafika. Každý originální a napínavý horror jistě rádi uvítáme, horrorů je málo a musíme si jich vážit.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Copak kutí Lucas Arts? Lucas Arts se nechali slyšet, že kutí projekty dva. První z nich, který očekáváme každou chvíli, bude Sam and Max hits the Road. Je to hra velmi podobná Maniac Mansion II (viz obrázky) a bude určena hlavně pro menší pařánky. Demo poukazuje na dokonalou animaci a skvělé zvuky. Grafika vypadá stejně surrealisticky jako v Mansion II, nevypadá to, že by byla nějak radikálně vylepšena. Jedna věc je však přímo zarážející. Vzpomínám si, že některé zlé jazyky vyčítaly Sieře jednoduchý interface jejích her typu pravá myš mění ikony a levá je aktivuje. Fandové Lucas Arts byli v tomto zvláště tvrdohlaví a chválili si Lucas Artovský SCUMM systém ovládání fukání na příkazy. Simon Sorcerer vzbudil svým ovládáním šuškání, že opisuje od Monkey Islandů, avšak, a teď se podržte, Sam and Max okopíroval systém ovládání přesně od Larryho 5 od Sierry!! Zajímavé, že? Už se těším, jak se k tomu postaví odpůrci Sierry a jejího „hloupého" ovládání. Nerad bych nějak shazoval Lucas Arts, jejich adventury jsou skvělé. Kromě opravdu překvapivého ovládání bude Sam and Max asi hromada dobrého (a černého) humoru, stejně jako Maniac Mansion II. Druhým projektem, naopak, naopak napínavě laděné SCI-FI, jehož scénář napsal sám velký Steven Spilberg! Něco takového tu opravdu ještě nebylo a Lucas Arts zatím mazaně mlčí, aby všichni byly nadržení a hru si běželi koupit.

"Z"

SAM AND MAX

ALONE IN THE DARK II

ELFMANIA

Core design se maličko zasekli a amigáči zatím nedostali dlouho očekávané projekty Heimdall II a Darkmere. Obě hry budou zpracovány plně vykresleným

ALONE IN THE DARK II

3D systémem a měly být hotové již o prázdninách. Darkmere má být akční adventura ve stylu Cadavera II, hotová měla být po prázdninách, ale kde nic tu nic. Core design si asi udělali předčasnou vánoční pauzu. Dokončili sice střílečku Blastar na Amigu, ale ostatní projekty zůstávají ve hvězdách. Zůstává slogan pro davy „Snad na vánoce". Již tradičně máme opět více informací o netrpělivě očekávaném Doomu od ID software. Doom by měl být 3D střílečkou na způsob Wolfensteina, která bude vypadat spíše Ultimovsky s neuvěřitelnou grafikou a s výhledem přes celou obrazovku. Všichni svorně musíme uznat, že něco tak plynulého jsme v 3D historii ještě neviděli. Doom není jen propracovaný a graficky dokonalý, ale v 3D systému si zahrává i s inteligentními protivníky, pohyblivými stěnami a výtahy, apod. Některé stěny v 3D jsou dokonce plně prokresleny, v trhlinách v dláždění vidíte zmučené lidské obličeje, apod. K dispozici jsme měli již několik demo verzí určených pro tisk (viz obr.) a jsme trochu zklamáni, že se o Doomu již půl roku mluví a kde nic, tu nic. Stále ještě nevíme, kdy bude hra hotová a kdo ji bude distribuovat. Jinými slovy, trochu moc mlhy okolo projektu, z něhož jsme první obrázky viděli již před šesti měsíci. Každopádně se ID soft svým váháním již připravil o první místo v celoobrazovkové 3D řežbě - druhá polovina slušného Jurského parku od Oceanu sice nevypadá tak propracovaně jako Doom, ale faktem zůstává, že Oceán IDčákům sežral sousto přímo před nosem. Nezbývá tedy, nežli doufat, že se konečné verze Doomu dočkáme již „brzy".

HEIMDALL II A DARKMERE

THEATRE OF DEATH

MICROCOSM

URIDIUM II, TURRICAN III

DOOM

Psygnosis jsou rovněž tvůrčí. Kromě brutální vojenské taktiky nazvané Theatre of Death uvidíme, trochu nečekaně, první Psygnosis adventuru Innocent until caught (Nevinný dokud nezatčen). Zatím nevíme přesně, o čem tahle věc bude, víme pouze, že půjde o sci fi odehrávající se na třech různých planetách. Přesně na vánoce se již tradičně objeví nové levely na Lemmingy a na CD rom se připravuje akční hra Microcosm odehrávající se v lidském těle. Amigáči se můžou klepat na akční dungeon Hired Guns, který můžou hrát zároveň až čtyři hráči.

Renegade pomalu, ale jistě přechází na PC. Nejdříve předělal Sensible soccer, nyní pracuje na konvezi skákačky - střílečky Fire and Ice a teprve v únoru uvidí PCčkáři i super pařbu Chaos Engine. Na začátku příštího roku vydá Renegade svůj debut na poli adventur Flight of the Amazon Queen, něco na způsob Indyho Jonese nebo Amazonu. Adventury jsou prostě v módě. Renegadem distribuovaní Amigáčtí bohové Bitmap Brothers připravují zatím utajovanou hru „Z". Na světě by mělo být také Braybrookovo Uridium II, Turrican III a hra bojového umění Elfmania, kteréžto jsme sice ještě neviděli, ale v době, kdy toto Score vyjde již budou vesele pařeny.

CHAOS ENGINE PC

Další věci si necháme na příště, těšíme se na shledanou u novinek.
Andrew + Cpt. Vlada.

Gabriel Knight

Doom

Dungeon Master II

HRA MĚSÍCE

Simon the Sorcerer

Šimon Kouzelníkem

Než zapneme své milované počítače, vezměme do ruky svatou systémovou disketu, poklekněme před obrazovku a pomodleme se za herní tip měsíce:
„ Šimone, dobrý Šimone, jsi naši první hrou měsíce, které věnujeme celou dvojstránku. Vsázíme do tebe své naděje, že nás, jako hlavní tip mezi všemi ostatními nezklameš a vzrušením naši pařani u tebe nejméně pět myší rozmačkají. Nechť herní bůh Turrican s laserem místo žezla, bombou místo královského jablka, vševidoucím senzorem a joystickem místo (ehm) ocasu stojí při čtenářích našich, až se stanou tebou, odvážným Matoušem, vlastně Šimonem kouzelníkem. Amen. „

Šimon je znaven oslavou svých čtnáctých narozenin. Sestře se udělalo zle, babička si stále ještě vzrušeně povídá sama pro sebe vedle v pokoji vlevo (tzv. dojezd) a rodiče dělají, že spí, v pokoji vpravo. Pes perforuje psí kusy na půdě a Šimonovi je UŽ čtrnáct. Chce ležet rozvalený na posteli a snít o tom, že až bude dospělý, bude si moci půjčovat videokazety s vysoce "uměleckými„ náměty, chodit do kin na vysoce "zajímavé„ filmy, a tak vůbec. Psí řádění na půdě však přechází v řinčivý třeskot a myšlenky odbíhají k chlupatému tvorečkovi. Co zase vyvedl? Šimon spěchá na půdu, aby zjistil rozsah škod. Nic rozbitého nikde nevidět, pes čmuchá nad starou knihou. V koutě půdy se tetelí podivná věc. A psi jsou zvědaví, do všeho strčí čumák. Z trhliny vedoucí do cizího světa již čouhá jen neposedný ocas. Hurá za psem, rovnou v pyžamu do pohádkové země a rovnou do kotle lidojedů, nádhera!

Dáááliši adventúúúre na světě šiiréém. Lucas Arts nám opět ukazují, že se nemíní vzdát svého tradičního systému obrázek nahoře, příkazy a předměty dole. Moment, někdo na mě zezadu volá (v redakci je poněkud rušno). Cože? Simon Sorcerer NENÍ od Lucas Arts?! Huh, to mě trochu zaskočilo... ba ne, já to již věděl, jenom zkouším váš postřeh. Ale řekněte sami, to je ale podoba, co? V tomto případě se podoba blíží absolutní kopii originálu. Nechme však posuzování podobnosti právníkům Lucas Arts a podívejme se na Simona jako na hru od jiné firmy a od jiného autora (mimo jiné autora Elviry I a II, že ale převlékl kabát - od Waxworks k Šimonovi je to pěkný skok). Šimon Kouzlivý je zcela klasická adventura se všemi vlastnostmi, které k adventurám patří. Podle obrázků je vám určitě jasné, o co jde - že se myší fuká na slovesa použij, roztáhni, skřehotej, klábos, apod, že se fuká také na předměty jak posbírané, tak volně házené jako jsou různé pírka, nůžky, nahnilé brambory, shnilé brambory, utahovací šrouby podvratné, apod. Tolik ke stylu hry. „A nyní něco úplně jiného":

Proč je tedy tato obyčejná adventura tolik vyjímečná? Má totiž všech pět „V" vyjímečnosti: Vtipnost, Výrazně povedenou grafiku, Velmi promyšlený příběh, Vypiplané hádanky a problémy a Vysoký Verdikt Score. Podívejme se na jednotlivá Věčka pěkně popořádku. Pořádek totiž musí být.

V1 - vtipnost. Zasmál jsem se celkem 322krát, uchechtl jsem se 404krát. ICE se zasmál 321krát uchechtl se jen 172krát (má totiž menší smysl pro humor než já). Náš pan vydavatel, říkejme mu pracovně Olda, se zasmál 3x a uchechtl se jednou, což definitivně potvrzuje, že tato hra je směšná. Také se smál pan Henzl, Lee, Fr. Fuka a L. Hanka. Statistiky však nedodali, jelikož byli líní a počet křečí úst si nezapsali. Tato fakta také zároveň ukazují, že Šimon je jednou z nejsměšnějších her poslední doby. Ostatní hry mají záznamy nižší, podstatně nižší, až nulové. U vyjímečných případů se zoufalstvím slzelo. Pro potěšení hráčů, kteří na Matouše, vlastně Šimona Kouzlivého teprve šetří, uvedeme příklad humoru z této hry: Termiti se hádají, jestli jim máte přinést kus mahagonu či kus dubu. Che (VÍCI) Che Che Che. Tak jsme se pěkně zasmáli a teď již k Vážným Věčkům.

Prvním vážným věčkem a zároveň druhým věčkem v pořadí (vidíte, humor je u nás vždy na prvním místě) je věc, kterou SS doopravdy překvapí. Je to Výrazně povedená grafika. Pozor na zkratku SS (Simon Sorcerer), je záludná a dějepisní maniaci by si mohli pomyslet, že fašistická komanda SS měla speciální grafický design uniforem a křížů. Ale to nechtěně odbočuji do svízelných dějin národa českého. Grafika SS je totiž skvělá. I když obrázkům patří pouze polovina obrazovky, jsou výstižné a skvěle zpracované. Nejhezčí jsou malované lesy a louky, které mají tak krásný nádech života, až by se jeden rozplakal. Bažiny a mučírny mají tak krásný nádech smrti a rozkladu, že by se jeden pro změnu rozesmál. Bez okolků můžu prohlásit, že právě takhle si představuji nejlepší grafiku (92%) jaká snad může být. Žádné zdigitalizované kriple, kteří jdou do malovaného prostředí jako pěst na oko, ale pořádně vypiplané, rukou poctivě malované krajinky a detaily, to je ta pravá nádhera. Mikoláš Aleš by v hrobě jistě dostal soutěživou náladu, kdyby tyto obrázky viděl a já jsem při hraní zjistil, že v levé ruce svírám štětec, přičemž žádné štětce doma nemám, což znamená, že jsem ho vypotil závistí, což je nevývratným důkazem toho, že grafika je skvělá.

Dostáváme se k Věčku číslo 3, kterým není nic jiného, než Velmi promyšlený příběh. Než se pustím do důkazů, trochu vám příběh přiblížím, abyste mi uvěřili. Samozřejmě se nedomnívám, že byste mi nevěřili, ale náhoda je homosexuál. Jako teenager Šimon máte za úkol vysvobodit jakousi kouzelnici Calypso ze spárů kouzelníka Sordida. Hru jsem dohrál, kouzelníka jsem podtrhl a svrhl, ale Calypso nikde, znamená to, že o vysvobozování se mluví jen tak naoko, abyste byli nadrženi až do konce.

Proč je tedy tato obyčejná adventura tolik vyjímečná? Má totiž všech pět „V" vyjímečností: Vtipnost, Výrazně povedenou grafiku, Velmi promyšlený příběh, Vypiplané hádanky a problémy a Vysoký Verdikt Score.

Vidíte, jak je příběh promyšlený, sám velký Houdini... (ale no tak, toho sem netahej ICE). Příběh má několik úrovní, nad každou z nichž se pěkně zapotíte. Začínáte ve vesnici ve svém domku. Dozvíte se, že než si troufnete na Sordida, musíte se stát kouzelníkem. Než se však stanete kouzelníkem, musíte sešlosti mágů prokázat svoji způsobilost k této profesi. Musíte sehnat kouzelnickou Hůlku Svítilku zvanou Staff of Naflin Necromancer a spousta USD na podplacení komise. Teprve poté se můžete utkat s čarodejnicí, na jejímž koštěti doletíte k Sordidově věži. Tam se z vás stane trpaslík v Džungli trav, až znova vyrostete, budete se potit v čarodějově věži, pošlete pár démonů do pekla a teleportujete se do ohnivých jam Rondoru, kde se Sordid rekreuje. Myslím si, že v tomto případě není nutné podávat jakékoliv důkazy, všichni jistě chápou, jak je hra genitální, vlatně geniální.

Dalším Véčkem jsou Vypiplané hádanky a problémy. Přejděme rovnou k věci, příklad problému: jak, hrom aby do toho, ukrást hostinskému sud piva? Řešení: krásnou princeznu polibkem změníte v prase, které vám prožere cestu do perníkové chaloupky, kde se převlečete za včelaře a seberete včelám vosk. S voskem poputujete do hospody. Objednáte si limonádu (co jiného by vám ve čtrnácti také dali) a až se hostinský sehne pod pult, zacpete pípu sudu voskem. Hostinský si pomyslí, že sud je už prázdný a vyhodíhozadveřekdesihovezmete. Roztomilé, že? A to je pouze jedno z mnoha míst, kde na devadesát procent pořádně zakysnete, než v zoufalství přijdete na řešení, plácnete se do čela a padnete v mdlobách. Matouš, teda vlasně Šimon (pořád se mi pletou, chlapci moji) nikdy neřeší jen jeden problém. Vždy se zabýváte několika logickými postupy najednou. Teprve časem zjistíte, že spolu spousta nečekaných věcí opravdu souvisí. Šikmý oči máme, došlo na důkazy. Máme však v rukávě ESO, důkazem toho, že Matouš (chtěl říci Šimon - ICE) má Vypiplané hádanky a problémy je, že to řekl náš vydavatel Olda, což je pro nás svaté a musíme se toho držet, mazané, co?

Poslední Véčko je neméně důležité, nežli ty ostatní, ba naopak, to nejlepší obvykle přichází na konec a v této recenzi je tomu také tak. Pátým V je totiž Vysoký Verdikt Score, 84%, který je v tomto čísle nejvyšší, ze všech her a proto je Simon také hrou měsíce. Je to volba nezvratná a nenabouratelná, jelikož tak hlasovali všichni redaktoři Score plus pár dalších, na které zbyly peníze. Bude tomu tak v každém z následujících vydání. Nejlepší hru měsíce vždy najdete právě zde, na této dvojstránce, odhlasovanou všemi redaktory plus těmi, na které zbyly peníze.

Nezbývá, než se na Simona Sorcerera podívat z ptačího pohledu. Originalita dostává pěkně na frak okopírovaným systémem Lucas Arts, grafika je jednou z nejlepších, co jsem měl tu čest vidět a recenzovat (obrázky vidíte sami), hudba je OK a zvuky taktéž. Úkoly a hádanky jsou tak akorát nad mírou banality a pod mírou zoufalství, takže si každý přijde na své. Pro zakyslé vydáváme návod.

Vidíte, ani to nebolelo a máte za sebou první recenzi právě narozeného časopisu Score. Ne, že bych byl jasnovidec po babičce, ale troufám si odhadnout, že právě v tento moment máte Score v rukou nebo na stole a čtete si ho. Pořádně ho tedy prolezte, usedněte nad dopisní papír a posílejte připomínky, hinty, love stories, pochvaly i anonymy, všechno vítáno. Samou radostí nad papíry plačte jen v tom případě, že budou ruského původu. Rusové totiž nad dopisy často pláčou, a proto mají papír speciální, aby se nerozmazával.

Amen. ANDREW

score	84%
Název hry:	
Simon the Sorcerer	
Výrobce:	Adventure Soft
Typ hry:	fantasy adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	77%
Prostředí:	83%
Grafika:	92%
Hudba:	79%

STRONGHOLD

Ne všechny softwarové firmy se řídí podle přísloví o ševci, který se drží svého kopyta. Výsledek odklonu od zajeté firemní filosofie se sice občas mine účinkem, ale pokud se experiment podaří, na světě je obvykle nevídaná a originální hra. O kterou z těchto variant jde v případě firmy SSI můžeme posoudit právě teď...

Nad rozlehlými pláněmi v okolí Pevnosti se prohánět divoký vítr a temné mraky se řítily oblohou jako mlčenliví poslové blížícího se neštěstí. Poslední stěhovaví ptáci již zamířili do teplých krajin a nad městem se vznášelo zlověstné ticho. Sluneční paprsky ještě naposled pohladily prokřehlou zem a potom se ukryly za oblačný závoj. Čas odměřený pro podzim vypršel, nastala zima.

Vikomt mlčky hleděl z okna Pevnosti a tohle všechno viděl. Viděl a přemýšlel. Myšlenky, které se honily jeho hlavou ale nebyly o nic veselejší než potemnělá obloha. Jen aby nepřišli. Ještě ne. Pro slávu Boží, prosím, ještě ne! Vikomt totiž věděl, co jeho mladému městu hrozí. Jeho městu, které se den ode dne rozrůstalo do velikosti i do krásy. Jeho městu, které každé ráno pozoroval z okna svojí ložnice; den ode dne viděl větší a krásnější domy, které nechal vystavět a posléze vylepšit, viděl rozsáhlé vinice, které živily jeho lid, viděl kovárny, které vyráběly zbraně, sklady, tržiště, bazary, hospody a věže, ach, věže. Jeho překrásné vysoké věže. Vzpomněl si na radost, kdy byla postavena nejvyšší věž na jihu města. Vzpomněl si na svoji nedočkavost, kdy běžel z pevnosti k novostavbě věže jen proto, aby byl nahoře první, aby přehlédl svoje krásné město z výšky. A vzpomněl si na krůpěje potu, které v hrůze vyvstaly na jeho čele potom, co v dálce spatřil jiné město. Město vystavěné okolo černé věže. Město plné polorozpadlých chatrčí a zpleněných polí. Město skřetů.

Vikomt tenkrát věděl, že jeho civilizace není na válku připravena. Věděl, že město skřetů není jediným nebezpečím, které mu hrozí. V okolí byly možná hordy dalších, mnohem strašnějších nepřátel. Ach bože. Do jeho očí málem ještě dnes vyhrkly slzy, když si vzpomněl na Elfy. Měl tenhle národ rád. I když jeho město bylo městem bojovníků, s Elfy vycházel velmi dobře. Když se Vikomt ozvěděl o hrozícím nebezpečí, najmul Elfího vůdce a nechal jej vystavět nové sídliště při jižní hranici svého města. Vzpoměl si na krásné elfí stavby a na jejich píli, se kterou se starali o svěřené lesy, na jejich sličné tváře, zelený šat a silné dřevěné luky, které ale nakonec nebyly dost silné...

Vikomt smutně pohlédl na jih. Na místě elfího království byly teď zpustošené ruiny. Domy byly vypáleny, stromy pokáceny a pole vypleněny. Na místě překrásné elfí říše se prohánělí skřeti. Připravují se k útoku, pomyslel si. Teď. V zimě, kdy se můžu spolehnout jen na svoje zásoby, když produkce potravin tak hrozivě poklesla. Kdy potřebuji každého muže...

Na jihu země už stála armáda nejsilnějších a nejzkušenějších bojovníků, ale jestli bude dostatečně silná, to ví jen Bůh. Snad jsem měl najmout kouzelníky a nechat je vystavět město. Možná by mi pomohli trpaslíci, ale jejich východní kolonie je slabá, tak slabá - pevnost, pár dolů a nekolik stavení. Ne, ti mi nepomohou. Snad na jaře. A co takhle vystavět hradby. Ano, to je ono! Vikomt už nalezl řešení: místo boje vystavět silné zdi okolo města a zastavit první úder. Potom nasbírá vojáky a porazí všechny. Všechny. Ano. Teď už stačí jen...proboha! Vikomt pohlédl na jih a věděl, že už je pozdě. Útok začal...

Nechme teď Vikomta vybojovat jeho bitvu a řekněme si něco o hře jako celku.(Pro uklidnění duše ale uveďme, že Vikomt zvítězil nejen v této, ale i v mnoha dalších bitvách, zlikvidoval všechny nepřátele a vyplenil jejich věže, aby se nakonec stal císařem celé říše...) STRONGHOLD je strategickou fantasy založenou na principu her DUNGEONS & DRAGONS. Hráč si vybere jednu z klasických fantasy postav (kouzelník, bojovník, elf, zloděj, hobit, trpaslík, kněží) jako velitele, který se stane pánem země. Je možné ovládat až pět takových velitelů a vystavět tedy značně smíšenou říši. Okolo hlavní Pevnosti (v originále Stronghold) roste podle klasických strategických principů město - čím více peněz, tím větší město, čím větší město, tím větší zisk, čím větší zisk, tím více peněz. Škála staveb je značně rozmanitá - domy, banky, univerzity, bazary, pekárny, kovárny, tržiště, hospody, hájovny, věže, hradby, kasárny atd. atd. - rozhodně se nebudete nudit. Pokud jde o provedení, je snad dostatečně zřejmé z obrázků, a tak nemá smysl se o něm příliš rozepisovat.

STRONGHOLD je báječnou zábavou pro všechny milovníky fantasy her, strategy her, pro milovníky perfektní grafiky, pro obdivovatele dobrých nápadů a také pro všechny ostatní. Rozhodně si jej nenechte ujít. ICE

score	72%
Název hry:	**Stronghold**
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Obtížnost:	Jednoduchá
Na počítače:	PC
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	60%

Quak !

Ano, tak si povzdechne mnohý hráč, tak jsem si povzdechl i já a jestli se něco nestane, budeme takhle vzychat tak dlouho, než vyhodíme svoje AMIGY z okna a budeme hrát jen na PC.

Kam jen ten svět spěje? Povzdychne si mnohý hráč před monitorem svojí AMIGY při hraní novějších her. Copak už není nikdo, kdo by dokázal vytvořit něco originálního na můj kdysi nejlepší herní počítač? Copak už všichni dokážou jen kopírovat staré nápady, oblékat do nových kabátů staré myšlenky a pěkně zpracovávat otřepané scénáře? Ach, co se mnou jen bude...

Skutečně. V záplavě nových a nových her, které softwarový průmysl chrlí před naše oči už toho není příliš, co by výrazně zaujalo naše srdce. Už tady nejsou žádné takové výkřiky, nad kterými by zůstával rozum stát, ruka se lačně chopila joysticku a oči se dlouho do noci pásly na té úžasné podívané. To ovšem neznamená, že by žádné nové hry neexistovaly - ba naopak. Stále nové, a musíme přiznat, že i lépe a lépe provedené hry spatřují každým dnem světlo světa, aby se vzápětí vrhly na lačného hráče a vytáhly z něj co nejvíce financí...

Tam, kde u her chybí nápady, snaží se autoři zapláchnout nedostatek originality perfektním provedením. O tomto faktu svědčí řada her, která v poslední době na AMIZE vznikla a stále vzniká. V rámci objektivity se ale podívám na další hru, která perfektně zapadá do teorie o současném úpadku her na tomto stroji. Hra se jmenuje QUAK a jejím autorem není nikdo jiný než renomovaná firma TEAM17. To ale není důležité. Důležitější je, jak hra vlastně vypadá.

V historii se objevila již řada her, které lze označit za hry „dětské". Ať už to jsou nejrůznější hry plné hraček, zvířátek a podobných roztomilostí, hry roztomilé svým provedením (třeba takové, ve kterých je hlavním hrdinou zlý drak s milým úsměvem), anebo hry primitivně jednoduché. Mezi takové nenáročné, roztomilé hry, které však byly velice originální a neotřelé patřily kdysi hry BUBBLE BOBBLE na osmibitech a později na AMIZE. Posléze se přidaly i hry PARASOL STARS a RAINBOW ISLANDS. Zůstaňme ale u BUBBLE BOBBLE. Tato hra je jednoduchoučká, ale neskutečně roztomilá a zábavná - jeden nebo dva dráčci se pohybují po jednotlivých úrovních o velikosti jedné obrazovky a foukají barevné mýdlové bublinky. Tyto bublinky pohlcují potvory a dráčci propíchnutím bublinek potvůrky ničí... V jednoduchosti je genialita.

QUAK je hra, která vznikla skoro o deset let později než BUBBLE BOBBLE. Nikdo samozřejmě netvrdí, že dětské myšlení od té doby natolik pokročilo, že by zvládlo hry nějak výrazně složitější. QUAK samozřejmě není hrou úplně stejnou - je to úrovňová arcade, má celkem 80 úrovní (každých 10 v jiné grafice), hlavními hrdiny jsou malé kachničky (a protože kachničky kvákají, hra se jmenuje QUAK, QUAAAK, QUAAAAAAK...jééé - red.), je pro jednu či dvě kachny (resp. hráče) a je v klasické, jako obvykle vynikající TEAM17kové grafice - viz obrázky. Kachny nebublají bubliny, ale házejí svoje těžce vysezená vajíčka. Cílem není zničit všechny potvory (za jejich ušetření je dokonce bonus), ale posbírat důležité předměty (klíče, rostlinky, lahvičky) a opustit úroveň otevřenými dveřmi. Je důležité správně si načasovat sbírání jednotlivých předmětů a otevírání dveří, aby se potvůrky zbytečně nedostaly na vzduch. Grafika jednotlivých zón je rozmanitá, perfektně prokreslená, pohyby kachniček i potvůrek jsou plynulé, hra je snadno ovladatelná...

Ano, tohle všechno jsou vlastnosti, která každá správná hra má mít a QUAK tyto vlastnosti má. Přesto tady ale chybí jakási jiskra. Ano, já vím - pěkná grafika, roztomilé obrázky, milá hudba, pro dva hráče - co bych ještě chtěl? Ani nevím. Jen mi připadá, že tvůrci her už na nás, hráčích poslední dobou trochu šetří. Proč se namáhat s novými nápady, když už tady všechno jednou bylo a „Jak se to pane osvědčilo!". QUAK je technicky výborně zpracovaná hra. TEAM 17 je TEAM 17. Při hraní této hry jsem se ale přistihl při myšlence, která, formulována do řeči slov přístupných normálním lidem, vypadala asi takhle:„Člověče nešťastná, nepřipadáš si jako blázen honit tady s joystickem nějaký kachničky po monitoru?". A protože jsem si odpověděl kladně, vzal jsem ze spižírny síťku na motýly a šel honit opravdové kachny do planetária. Vy udělejte totéž. Pokud se ovšem nechcete zbláznit jako já...

ICE

score	40%
Název hry:	**Quak**
Výrobce:	Team 17
Žánr:	Pohádka
Styl:	Logická
Na počítač:	Amiga
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	10%
Grafika:	60%
Zvuk:	70%

RETURN TO ZORK

Návrat na Zork. Trochu podivné jméno. Vypadá to, že se tento projekt k něčemu vrací, ale většina z vás si asi nemůže vybavit k čemu. Také jméno firmy Infocom jste už někde slyšeli, ale kde to bylo si nemůžete vzpomenout.

Abychom našli počátky Zorka a zmíněné firmy, budeme si muset zavzpomínat na časy dávno minulé, kdy jsme ještě nepoužívali ani myši, ani zvukové karty, ani 32 bitové procesory. První Zorkové byly totiž textovky na Sinclairu, na C64 a na Atari. Obrázky byly většinou severní, někdy vůbec žádné. Příkazy se vyslovovaly hůůůů a takové vymoženosti jako automaping ještě nebyly na světě. Série Zorků byla jedním z prvních herních zpracování kouzelnických témat, což přilákalo vrstvy člověků, pařanstvím prozatím netknutých. Vysoká obtížnost této dříve třídílné trilogie vždycky vhnu návodů a tipů. Zorkové se prostě upálí. Po několika měsících Infocom téměř zmizel ze světa, aby se vynořil až v roce 1982 se slušnou adventurou Leather goddesses of Phobos, která již vypadala jako běžná Sierra s plnou grafikou. Uběhl další rok a máme tu druhý nový výtvor navazující na staré Zorky. Je to trochu nazvyklý projekt a zpočátku jsem nevěděl, jak se k němu stavět, teď jsem Zorka IV však již dotáhl do konce a počítačový zmatek dostal konkrétní podobu.

Zakmitá se ponořte do Zorka, zkuste orientaci a budete okamžitě zmateni prostředím hry. Nacházíte se ve zmýtěné Zorkurii, kde vládnou kouzla magie, kapitalismus a alkoholické nápoje. Vedle bohých středověkých staveni stojí familiová boudy atd. Limonádový Joe a o kousek dál vás překvapí umírnoděrní pec na spalování tuhého odpadu. Nadšený na rozednění vám nepřidají ani zvláštní zvyky obyvatel této země. Bude se od vás předpokládat, že znáte jejich oblíbenou hru Survivor, znáte způsoby přípravu se čtyřmi zajímavými vlasy při nakvašení a že chápete osudy manželů Mogadockových a dalších nejmenš deseti charakterů. Takové základní věci, jako že tepelně ... objevil hominu ikuminyt, že léta pálně ... zmizela hospoda ... mohou být fatální, pokud o nich nevíte, nebo je nechápete.

Celý projekt je tedy tak trochu vatý, o RTZ se mluví jako o první kino-hře. Hlavní hrdiny hrají profesionální herci, veškerá konverzace probíhá ústně. Tyto reálné postavy a zvuky vstoupí do podivného prostředí vyhlášení pocit. Kamérou my v rozích Ridlme "totální zhasa se skrytým fidem". Systém ovládání je originálním shlukem kulatých ikon, které odpovídají situaci, např. tak nasekáte i nožem na rostlinu dostanete na výběr animované ikony stříkání, házení, tnání, prozkoumání, atd. Grafika Zorka je tak skvělá, jak jen VGA může být a není, co bych k ní dodal, snad jen to, že Infocom nelenil a všechny obrázky naskenoval (nebo digitalizoval) přes celou obrazovku. Žádné Lucasovské oskeování, apod. Hudba je také slušná, obdobně i zvuky. I na pomalejších malinách hra překvapí svou rychlostí, majitelé malých hendíků zapláčou nad dvacet MB, které hra zabere.

Závěrem shrnu Zork je velmi originální úlet do neexistujícího světa. Jednoduší pařani mohou ztratit smysl celého příběhu již po několika minutách, zavrtlejší přežijí déle. Grafika nadchne, hudba podnaruší. Trebaže, že všichni mluví a občas jim není rozumět, český dabing se neplánuje... Levi

score	81%
Název hry:	**Return to Zork**
Výrobce:	Infocom
Typ hry:	Pohádka adventure
Na počítači:	PC
Obtížnost:	Střední obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	83%
Prostředí:	86%
Grafika:	80%
Hudba:	78%

Seal team

Chris Taylor (resp. holywoodský herec Charlie Sheen) prožil svoje peklo v jednou z nejlepších filmů zachycujících hrůzy války ve Vietnamu - ve filmu PLATOON (Četa). Nemá smysl se přít o kvalitách tohoto filmu. Je zbytečné přemýšlet i o tom, jestli válka ve Vitnemu probíhala tak, jako v tomto filmu anebo zda atmosféru této války vystihuje realističtěji film RAMBO II. Já osobně sázím na Četu, ale Vietnam jsem na vlastní kůži neokusil, takže nevím. V každém případě se ale s faktem existence války ve Vietnamu nedá nic dělat.

I přesto, nebo možná právě proto, že tato vojenská operace nebyla úspěšná, stala se námětem obrovského množství více či méně úspěšných filmů, divadelních her a románů. Je ale s podivem, že v oblasti počítačových her, tedy oblasti, ve které je střílení, krev a násilí milým zpestřením mezi záplavou mírumilovných a klidných a didaktických her (nebo je to naopak?), příliš výtvorů s touto tematikou nenalezneme. Když pomineme všechny letové simulátory, které nabízejí Vietnam jen jako jedno z období, ve kterém lze bojovat (DOGFIGHT) a vynecháme i strategické hry, kde je Vietnam jen jako jeden z nekonečné řady scénářů (UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 2), zjistíme, že „čistých" her z Vietnamu je opravdu velice málo. Nemyslím si, že znám všechny hry na všechny počítače, ale pokud mi moje paměť slouží, vzpomínám si jen na hru PLATOON, která byla pochopitelně zpracována na základě stejnojmenného filmu, hru RAMBO II, pro kterou platí totéž, hru THE LOST PATROL - vynikající strategicko/akční podívanou a tím moje vzpomínky končí. I když připouštím, že jsem na některé hry zapomněl, fakt, že her z Vietnamu je málo je neodiskutovatelný.

Když se řekne akční hra, většina lidí si představí nějakou postavičku/stroj pobíhající/létající nebo jinak se pohybující v 2D prostorách. Když se řekne vektorová simulace, většina si představí řízení letadla, rakety či jiného dopravního prostředku. Když se řekne strategie, někdo si představí mapu se spoustou údajů a hromadou jednotek, někomu se vybaví rychlá a plynulá strategie bez nutnosti přílišného přemýšlení, kdo pojem strategie nikdy neslyšel, přestaví si červenožlutou kouli se zuby a modrými ostny... (první příznaky maniodepresivního šílenství - Red.).

Co si ale představit, když se řekne, že SEAL TEAM je akční střílečka ve vektorově zpracované strategii? Těžko říci. Lepší snad bude hru přímo popsat. SEAL TEAM je speciální jednotka nasazovaná pro obzvlášť delikátní a obtížné úkoly. Ve stejnojmenné hře se hráč pochopitelně stane jejím velitelem a bude muset všechny tyto úkoly plnit. Jak? Po zvolení roku (1966-1969) a volbě velitele elitní jednotky následuje první akce. Popis mise, síla nepřátel, úkoly, volba výzbroje, krátký rozhovor mužů připravujících si zbraně (vynikající digitalizovaná sekvence s útržky rozhovoru vztahujícímu se k akci) a výsadek může začít.

Komando je vysazeno do dané oblasti vrtulníkem či říčním člunem. Celá akce je zpracována ve vektorové (?!) grafice. Seal Team se tak pohybuje po perfektně propracované krajince Vietnamské džungle. Všude je plno palem, jezírek, říček, semtam najdeme i rákosí, pařezy... Malebné prostředí exotické země je obohaceno o bzučení mušek a tropických komárů, semtam se po obloze přežene ptáček či zavane větříček, občas se objeví idylický obrázek stíhačky ženoucí se po obloze, ozve se těžký hukot útočícího vrtulníku USAF či sprška z nepřátelského těžkého kulometu... Kdepak, život ve Vietnamu nebyl peříčko. Bylo to peklo a Seal Team se tímto peklem musí probojovat.

Je jakýmsi nepsaným zákonem, že u většiny her s více postavičkami jsou tyto postavičky čtyři (DUNGEON MASTER, ENIGMA FORCE, SPECIAL FORCES), a tak i SEAL TEAM operuje se čtyřmi postavami. Tentokrát ale hráč přímo ovládá pouze jednoho. Ostatní členové jednotky sice reagují na rozkazy, ale pohybují se svobodně. Rozkazy týkající se bojových formací, střelby či rychlosti pohybu vydává velitel pomocí smluvených signálů pohyby ruky (animace ruky jsou velice působivé). Vojáci mají k dispozici obrovské množství zbraní (od brokovnic a pistolí přes M16, Kalašnikovy, kouřové, slzotvorné a trhavé granáty až po granátomety a výbušniny) a vybavení (rádio pro kontakt s ostatními jednotkami, lékarničku, zařízení pro odchytávání zajatců...). Kromě vlastní výzbroje lze také použít výzbroje některé z podpůrných jednotek, a to už se dostáváme ke strategické části hry. Na mapě celého území je kromě terénu vyznačena i poloha ostatních jednotek v akci. Nejčastěji lze tak přivolat na pomoc bojové vrtulníky, letadla či říční bojové čluny. Potom se na místě zvoleném za cíl útoku rozpoutá peklo. Po náletu na tábor Vietkongu nebývá obvykle problém zlikvidovat zbytky odporu. Ale pozor, některé akce vyžadují zajmutí zajatců a voják či důstojník rozstřílený kanónem či roztrhaný raketami vzduch-země je platný leda tak v Muzeu násilné smrti. Pokud jde o ostatní cíle misí, široce postihují paletu bojových akcí lokální války - ničení skladišť, hlídkování, hledání dokumentů, záchrana rukojmí, přepadení, likvidace důležitých osob atd. Je příznačné, že se obtížnost akcí stupňuje s časem stejně tak, jak se zhoršovala situace amerických vojáků ve Vietnamu.

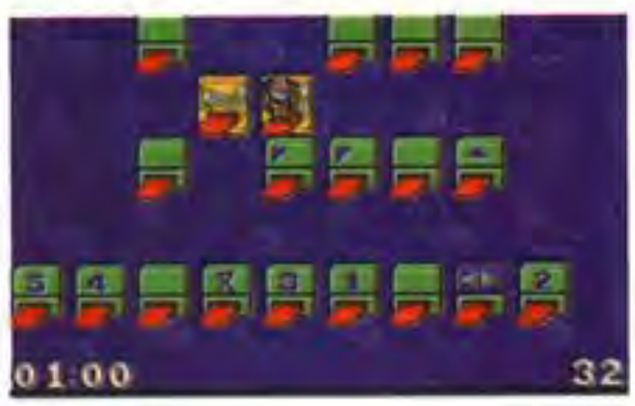
Díky vektorové grafice umožňuje hra několik pohledů - pohled čelního muže jednotky, pohled na čelního muže z pohledu druhého, pohled na nepřátele i výjevy ostatních bojových strojů. Hra je celkem rychlá a plynulá, ale ovšem jen na dostatečně rychlých počítačích (PC 386, nejméně na 40 MHz). Svým nápadem není nijak převratná (například ve srovnání s THE LOST PATROL), ale vektorové zpracování je celkem zajímavé a přitažlivé. SEAL TEAM patří mezi hry poměrně obtížné. Když zvládnete celkem složité ovládání, bude vás jistě chvíli bavit, ale časem zjistíte, že všechny akce jsou skoro stejné a na nic nového v nich nenarazíte. I tak ale stojí SEAL TEAM za zahrání, už jen pro rozšíření obzoru v problematice války ve Vietnamu.

ICE

Někdo napsal, že peklo je absence rozumu. Jestli je někde peklo, tak právě tady. Jsem tu teprve pár dní, a už se chci vrátit...

score	72%
Název hry:	Seal Team
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	60%
Zvuk:	80%

Milovníci křupek (malé kousky potravy připravené z brambor a v jiných končinách podávaných v sáčcích s námisem QUAVERS) stejně jako milovníci logických her si možná ještě vzpomenou na vynikající hru PUSHOVER firmy OCEAN. Hra, o které si povíme nyní je jejím pokračováním a má se svým přechůdcem společného mnohem více, než pouhé křupky...



První díl této roztomilé hry byl založen na principu „padajících kostek domina". Hráč ovládal malinkého mravence (?!), který byl svým starším a o mnoho silnějším kolegou (mutantem psa s něčím, o čemž naše biologie nemá sebemenší potuchy) vyslán do obrovského bludiště. V několika destítkách úrovní bylo jeho úkolem seřadit nejrůznější kostky domina tak, aby po pádu první došlo „řetězovou reakcí" k položení všech kostek a jedna určená kostička spadla jako poslední. Nápad může sice vypadat poněkud divně, ale hra samotná byla vynikající - spousta rozličných úrovní, různé druhy kostek (zastavující, zpomalující, kutálející se, rozštěpující se...) činily z hry PUSHOVER propracovanou, velice originální a hlavně maximálne zábavnou podívanou...

Známou a velice spornou vlastností softwarových firem je vytvářet pokračování. V mnoha případech je pokračování jen vylepšením již zajetého principu s technicky lepším provedením, ale u mnoha her (na rozdíl od velké části filmové produkce) je pokračování mnohem lepší a zajímavější díky zdokonaleným schopnostem té které firmy - odstraní se chyby a přijdou na řadu nové nápady (ISHAR 2, BAT 2, INDIANA JONES IV a hromada dalších). U her, stejně jako u filmů je ale nebezpečí, že přes veškeré vynaložené úsilí půjde jen o kopírování slavné předlohy bez jiskry nápadu. Firma OCEAN si tohoto faktu byla zřejmě ostatečně vědoma, a proto se snažila předlohu kopírovat co nejméně. A skutečně - PUSHOVER 2 má se svým přechůdcem

společný jen název a základní princip. Všechno ostatní je jiné a ještě stále originální.

PUSHOVER 2 nás opět zavede do království logických her. Naším průvodcem bude tentokrát starý pes (nebo co to vlastně je) a jeho cílem oblíbená pochoutka - křupavé křupky. Princip hry je zhruba tento: v celé stovce úrovní složených z různého druhu zasouvajících se plošinek je nutné přeskákat z plošinky na plošinku tak, aby byly na konci všechny zasunuté a hlavní hrdina stál na poslední, předem označené plošince. Jako dokumentace tohoto tvrzení slouží okolo se nacházející obrázky, které snad přispějí ke snazšímu pochopení principu. Aby nebylo všechno tak jednoduché, jednotlivé plošinky mají svoje specifické funkce - některé se po stisknutí propadnou, jiné se střídavě zasouvají a vysouvají, další ovládají jiné plošinky, jsou tady i stálé, nikdy se nezasouvající atd. Postavička hlavního hrdiny je sice malinká, ale velmi pěkně nakreslená a animace jejího pohybu jsou krásně roztomilé. Pejsek může skákat doleva a doprava, a to o jednu či dvě plošinky vedle, je možné i vyskočit nahoru či propadnout dolů. K vítězství obvykle vede jedna cesta, která je „ďábelsky jednoduchá" hned v následujícím okmžiku potom, co na ni hráč po několika hodinách usilovného hraní přijde. Je tady sto úrovní, jejichž obtížnost se pochupitelně stupňuje. Naštěstí hra obsahuje systém přístupových hesel do každé zóny, a tak se člověk nemusí stále dokola pachtit s již vyřešenými problémy.

Pozadí jednotlivých úrovní je již slabší stránkou hry. Podklad tvoří nejrůznější, občas i značně depresivní malby s náměty, jejichž původ je občas nejasný (viz obrázky) a jednotlivé náměty se opakují v úvodních i posledních částech. Je to škoda, protože u prvního dílu udržovalo hráče v napětí několik grafických témat (pyramidy, vesmír, vnitřek počítače..), které se měnily s každou desátou úrovní a vytvářelo styl hry „ještě tahle úroveň a budou tam báječné obrázky". Tato chybička vadí však jen nám, zhýčkaným a esteticky založeným hráčům. Milovníci čistě logických her tento fakt možná ani nezaregistrují.

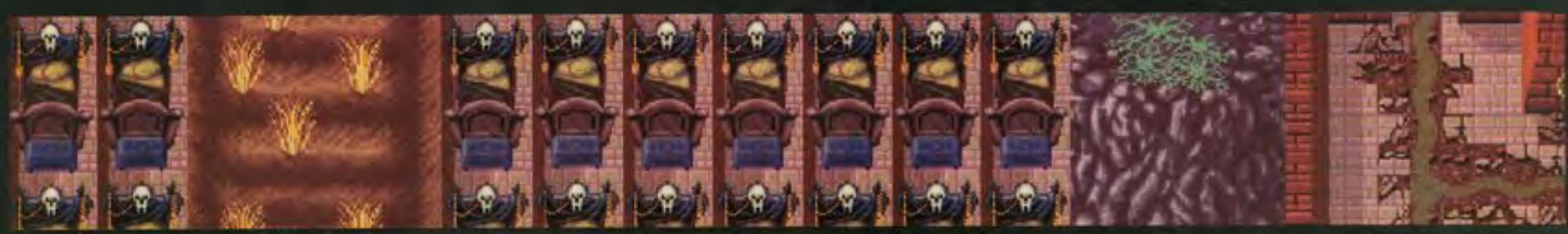
Na závěr už zbývá jen vyjádřit uspokojení nad tím, že OCEAN vytvořil hru, která, byť je pokračováním jiné úspěšné hry, je značně originální a zábavná. I když PUSHOVER 2 nedosahuje takové úrovně jako jeho předchůdce, je to ještě stále hra velmi dobrá a zábavná. Pokud bude někdy na světě PUSHOVER 3, budou mít hoši od firmy OCEAN opravdu co dělat, aby nedopadli například jako GREMLIN se svým „trhákem" LOTUS 3. Držme jim palce.

ICE

score	51%
Název hry:	**Pushover II**
Výrobce:	Ocean
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Logická
Na počítače:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	50%
Grafika:	40%
Zvuk:	40%

score
magazín počítačových her

Dark sun



Temné slunce

Pod temným sluncem jak oko Země obří aréna se rozkládá. Davy opálených lidí šumí vzrušením, shlížeje na svalnaté otroky bijící se s příšerami, jež snad z úst pekelných vyšly. Krutý národ si libuje v krvavé zábavě.

Lidská zornice se strnutím rozšíří, když slizská Mantra obtočí znaveného mága a sitskne jeho tělo, až pukne. Krev, spousta krve přemlouvá rozpálený písek, aby roucho své do ruda obarvil. Velmi odvážně si vede skupinka otroků, jež je tvořena dvěma mágy, paladinkou a vysokým barbarem. Udatně se bijí se svými soupeři, až, potrháni a znaveni zůstávají v aréně sami přehlížeje padlé stvůry. Vyvolávač vzdává hold přeživším a diváci odměňují vítěze dravým povykem, občas do arény přilétne peníz, jež však není brán příliš vážně, jelikož otroci peníze nepotřebují. Vyvolavač posílá otroky do

brlohů, aby se vyspali na další souboj a ohlašuje další kolo soupeření. Statný barbar z udatné čtveřice vyzývá na souboj samotného ohlašovače a rouhá se k nejvyššímu vládci ... Na čtveřici je poslána další horda oblud. Diváci bouří.

Slušná práce SSI. Po taktickém Strongholdu přichází další pokračování slavné série adventur z dílny Dračích doupat Advanced Dungeons & Dragons. Jistě tento typ hry znáte, krajinu pohádkové země vidíte shora pod mírným úhlem a ovládáte skupinku bojovníků a mágů. Je to zpracování svým způsobem stereotypní, již předem víte, co vás čeká. Při boji máte určitý počet pohybů na hráče a poté přichází na řadu protivník. Jednuduší typy by tento systém boje označili za trochu složitější Člověče nezlob se. Řada těchto RPG adventur, započatá slavnou trilogií Bards Tales, je již pořádně dlouhá a SSI se začínalo trochu opakovat. Hra Darksun vychází ze stejného nápadu, ale její zpracování bylo pojato trochu jinak. Autoři se zaměřili především na vypilování grafiky, která v minulých projektech, jako byli Champions on Krynn, apod., výrazně pokulhávala. Tentokrát se docela povedla a spolu se slušnými zkuky a vylepšenou hudbou přiláká možná a i neznalce tohoto typu hry ve vlastní roli. Hezkými obrázky a dobrou hudbou jsou hry v poslední době přímo nadité, takže se díváme spíše na nápad, příběh či hratelnost. Po několika dnech hraní mohu tvrdit, že příběh má Tmavé slunce opravdu zajímavý a spletitý. Jedná se o hru obzvláště rozsáhlou a složitou, která i zkušeného pařana zaměstná na několik týdnů. Její rozlehlost se však časem stane trochu únavnou, nekonečné putování rozlehlými pláněmi a opakující se souboje začnou nudit. Osvěžující je jednoduchý systém menu a velká spousta kouzel a efektů. Nemáte-li však hodně rychlé PC, velkou paměť na smartdrive, zblázníte se nudou při nekonečném nahrávání. Přes všechny změny ve zpracování však Dark Sun doporučuji spíše milovníkům SSI. Dračí doupě musí mít člověk v krvi, jinak se bude pravděpodobně nudit.

Jelikož je tato hra poměrně složitá, zamýšlým vydat na ní tipy a možná i kompletní návod v jednom z dalších Score. ANDREW

score	70%
Název hry:	Dark sun
Výrobce:	SSI
Typ hry:	fantasy adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	74%
Atmosféra:	70%
Grafika:	73%
Hudba:	69%

Privateer

S vesmírnými řežbami se protrhl pytel. Nedávno jsme jásali nad X-wingem, fandové Wing Commanderů létali ve své nové akademii. Neuběhl ani měsíc a na svět přichází další dílko s honosným názvem Privateer od skupiny programátorů Origin.

Tento tým se do podvědomí všech pařanů již navždy zapsal svými Ultimami Underworld I a II a totálním simulátorem Strike Commander. Většina protržených pytlů plodí různé braky a softwarový odpad. Firmy se často předhánějí ve zdokonalování stejných nápadů a rýžují peníze hráčů, kteří si novou hru s nadšením koupí, aby zjistili, že něco velmi podobného již mají v pěti různých baleních. Typickým příkladem tohoto rýžování je např. zmíněná akademie k Wing Commanderu. Jakmile si nainstalujete Privateera a shlédnete nudné intro, ucítíte stopu něčeho, co zde již bylo. Vesmírný vlk-samotář nakupuje zboží na vyspělých planetách a prodává jej s tuzexovou přirážkou na planetách s pokročilým komunismem. Aby si přivydělal, může přijímat nabízené mise a úkoly typu rozprášit piráty u planet Skid-Row a Razor, zničit piráta Rutgera Hauera zvaného příznačně Flesh and Blood, apod. Za vydělané peníze si vesmírný samotář hezky nakoupí lepší zbraně a ožere se do němoty radostí z vykonané práce.

Nejasný, ale povědomý pach přivede zkušeného hráče dříve nebo později na správnou stopu: hra Elite. Na svou dobu úžasná vesmírná taktická střílečka Elite od firmy Firebird způsobila rozruch v pařanském podhoubí rostoucím okolo ZX Specter a C64řek. Brzy se dočkala lepšího zpracování na Amize s distribučním názvem Elite plus. Po několika hodinách akce v Privateerovi mi přišlo, že Elite byla konečně zpracována i na PC, ale pod jiným jménem. V západních časopisech se dočtete, že Privateer je hra 21.století. Ve Score se dočtete něco podobného, avšak zároveň zcela odlišného: „Privateer je svým zpracováním hra 21.století". Rozdíl jste jistě postřehli - to, co tento projekt Originu odlišuje od šunty a braku století dvacátého je právě zpracování a nic jiného. Dámy a pánové, něco takového tu totiž ještě opravdu nebylo! Bůh zpravidla začíná od Adama, my, recenzenti her, stavíme na první místo originalitu a grafiku. O originalitě (resp. neoriginalitě, aneb, zkuste vyslovit opakovaně) jsme již pokecali, dostáváme se tedy ke grafickému zpracování. PST! ...tiše, ššš, je to totiž ... BOMBA!

Ano, infarkty určitě budou, někteří lidé zjistí, že takovouhle 3D grafiku ještě nikdy neviděli. Origin nás varovali již Ultimou II, ale Privateer si reálností kosmického prostoru a soubojů odskočil kamsi do příštího století. Skákání do budoucnosti je sice nádherná věc, avšak ne každý si ji může dovolit. Aby byla hra zcela plynulá, doporučuji autoři konfiguraci PC 486DX/50Mhz, což je pro mnohé trochu tvrdší finanční oříšek, který vyřeší pouze rozbitím banky nebo banku. Ti, kdož na to mají, uvidí ohromné 3D objekty pohybující se plynule směrem k vaší kosmické bárce. Zajímavé jsou skoky hyperprostorem, souboje jsou zcela skutečné - nepřátelské lodě se předhánějí v originálních designech. Kosmického prostoru si však příliš neužijete, jelikož okénka všech čtyř kosmických lodí, které máte ve hře k dispozici, jsou z neznámých důvodů zvela titěrná. Plné zorné pole spatříte pouze externím pohledem zezadu, se kterým však nemůžete počítat při soubojích. Je to škoda, protože právě tak by souboje s piráty nabyly pravé reálnosti. Vrcholem malířského úsilí je grafické zpracování interiérů některých planet. Autoři se doslova vyřádili na každém detailu a přidali ještě spoustu animovaných objektů jen tak pro potěšení.

Co se zvuku týče, normální hra nezvučí nijak výjimečně. Avšak dokoupíte-li si diskety s extra zvuky, budete ozvučeni dostatečně. Při souboji s piráty vás jistě potěší kulturní vložka možných rozhovorů s nepřáteli v průběhu bojů. Můžete například pobízet spřátelenou policejní hlídku nebo vyvádět z míry dotěrného piráta výrazy nespisovnými až sprostými. Mluva s jakýmikoli stanicemi však probíhá americkou hantýrkou a nejste-li specialisty na jazyk anglický, bude váš zážitek z rozhovorů spíše pasivní. Pro zvědavce dodávám, že český sound-pack se zatím nepřipravuje.

Náplň hry jako taková je poměrně zajímavá: brzy poznáte, že kromě misí galaxie skrývá ještě jiné taje jako pozůstatky jiných civilizací. Zúčastněte se přepadu kosmické lodi s tajnými daty. Přístup ke speciálním misím si získáte kontaktováním soukromých společností „Guildů", apod. Obtížnost je zpočátku vysoká, avšak časem si koupíte lepší loď a po zuby se vyzbrojíte. Vyzbrojování je okořeněno několika novými nápady. Můžete si nakoupit lepší software, které opravdu usnadní lokalizaci nepřátel a rozbor jejich lodí. Nakoupit se dají i lepší kosmické mapy a speciální střiny a pozorovatelny „Turrety", díky kterým budete moci využívat dalších pohledů na boj. Nechutné může být nečekané a předběžné setkání s jedním z extra tuhých nepřátel. Pokud se někomu takovému připletete do cesty, poznáte, že "prach v prach se obrátí" není jen prázdná fráze. Ukládat pozici můžete pouze na planetách a někdy si celou bitku zopakujete pěkně od začátku.

Závěrem nezbývá nežli pochválit Origin za další legendu mezi simulátory a zároveň apelovat na alespoň malé zvýšení originality takovýchto projektů. Takto by se totiž mohlo stát, že informacemi nedotčený pařan opravdu zajásá nad novou verzí hry Elite s jiným distribučním názvem - Privateer... ANDREW

score	84%
Název hry:	**Privateer**
Výrobce:	Origin, Electronic Arts
Typ hry:	Scifi simulátor
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	73%
Prostředí:	85%
Grafika:	94%
Hudba:	87%

Dracula

Poslední zpracování slavného Stokerova románu ala filmová podnikly dva roky zpátky vedením F. Coppoly vynaleze velký divácký úspěch. A jak již zcela ve svém bývá, úspěšný námět je využíván, jak se říká. Vznikají knihy, komiksy, televizní seriály a v poslední době též velká renesance počítačových hry. Právě jedním z takových filmových hrdinů je i Dracula.

Tentokráte se z úspěchu filmu rozhodla těžit firma Psygnosis, pro níž je takový postup dosti netradiční. Joystickového Draculu bych čekal spíše od firmy Ocean (jež je svými zpracováními filmových motivů proslulý), než od týmu, který stvořil takové legendy jako jsou Lemmings nebo Shadow of the Beast I,II,III.

Zpracováním se hra blíží nejvíce Wolfensteinovi (od ID Software), jež ve své době znamenal převrat v 3D akčních hrách. Dnes však plynulý pohyb bitmapovým prostředím není nic převratného. Po vynikajících Ultimách Underworld a Jurassic Parku se trh stává více vybíravým a myslím, že Draculu jen tak nepozře.

Tíživá atmosféra příběhu o upírské lásce zde byla poněkud zredukována na pouhou likvidaci davů klátivě se pohybujících postav s vyceněnými zuby. Hra má tři části (hřbitov, hrabství Carfax a zámek samotného Drákuly) rozdělené na několik velkých levelů. V nich je nutné eliminovat hordy nemrtvých nepřátel a vhozením hostie poté „zapečetit" rakve, z nichž povstali. Na konci každé ze tří částí se utkáte s různými podobami zlého hraběte D. Toť vše. Nepočítám-li různé potíže s hledáním klíčů a potravy (doplňuje energii), je hra až příliš jednoduchá (ne-li bezduchá).

Vše zachraňuje skvělá, s citem vytvořená grafika. Mnoho detailů a efektů (odhmotnění záporných postav po zásahu pistolí, či nožem ap.) spestřuje jinak nezáživný děj hry. Hudba se ozývá jen sporadicky, proto ji raději vynechám. Zvukové efekty (zvuky kroků, fanfáry po vítězných soubojích...) jsou kvalitní, ale do hry se bohužel příliš nehodí.

Dracula sice nemá hrubé technické nedostatky, avšak dokonalé provedení není vše. Pokud ve hře nevidíme nic jiného než variaci na „wolfsteinovské" téma, nelze ji hodnotit špatně (nebudou zklamáni ani majitelé PC-AT 286/20 MHz). Luke

score	65%
Název hry:	**Dracula**
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Horror
Styl:	akční
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	74%
Grafika:	71%
Zvuk:	69%

Summoning™

Hlavním hrdinou je jediná postava, jakýsi bojovník-čaroděj, ovládající svoji zbraň stejně dobře jako magii. Nenarazíte zde na žádné nesrozumitelné a zdlouhavé vybírání postavy, ale zvolíte tvář a jméno. Jednoduše vylepšíte důležité vlastnosti a nakonec zvolíte typ zbraně a magické zaměření.

Brána podsvětí se otevřela, neohrožený hrdina vstoupil do tajemných kasemat plných nebezpečných nepřátel a stínů, které jen tu a tam zaplaší světlo louče.

Na obrazovce vidíte postavu i její okolí v rohovém 3D pohledu, ale jaksi tu chybí jemnost linií a některé barvy. Postava se pohybuje nepřirozeně, připomíná to spíš staré arkády s pěti druhy pohybu.

Co se týká detailů, jako je ikona postavy, vybavení, dovedností a kouzel, tam se výtvarníci překonali. Tuto ikonu si po obrazovce posouváte jak uznáte za vhodné, vše je na ní vykresleno do nejmenších podrobností. Grafika jeskyně je bohužel nevýrazná a nepřehledná, takže snadno přehlédnete důležitý klíč nebo svitek s novým zaklínadlem.

Hrdinu čeká dlouhé putování temnotou, setká se s mnoha nestvůrami, ale i s přáteli, kteří pomohou tam, kde rozum obyčejného čaroděje nestačí.

Magie je jednou z věcí, bez kterých se prostě neobejdete. Jde o znakovou magii a jednotlivá kouzla se skládají ze znaků, které vytváříte dlaněmi ve vzduchu. Začínáte s několika slabými znaky, ale cestou můžete nalézt svitky s novými kouzly a polohami rukou. Systém čarování je jednoduchý a snadno pochopitelný , ale vcelku nepřináší nic nového, je to vlastně jen obměna runové magie ze hry Dungeon Master.

Po spuštění hry doporučuji stáhnout hlasitost na minimum, protože zvuky jsou v této hře to nejnepovedenější. Hudba nepatří k nejhorším, ale přesto nevyváží tu hrůzu, která vás zachvátí při prvním zasvištění meče.

Hra The Summoning nevyniká grafikou, zvuky, ani nápadem. Je velice rozsáhlá a bude zřejmě více než obtížné zvítězit v ní nad zlými silami. Doporučuji ji jen opravdu zapřísáhlým drakobijcům, neboť ti ostatní by mohli zjistit, že se nudí již v první úrovni.

Yan

Firmu SSI většina dobře známe. Proslavila se zejména počítačovými zpracováním hry AD&D. Byly to například ságy jako Dark Queen of Krynn nebo Pools of Darkness a později, ve spolupráci s firmou Westwood, vytvořila nesmrtelnou legendu Eye Of the Beholder. Po jejím dokončení se programeři SSI mohli ke strategickým hrám (Great Naval Battles ...) a k produkci dalších jiných her (Flashback). Jednou z těchto her je i Eard Hill zon (Veil of Darkness), která v roce 1992 vyvolala ten THE SUMMONING.

score	68%
Název hry:	**Summoning**
Výrobce:	SSI
Žánr:	fantasy
Styl:	fantasy adventure
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	69%
Grafika:	70%
Zvuk:	64%

Strike SQUAD

Čtveřice ostřílených (na konci mise obvykle rozstřílených) bojovníků nejrůznějších ras a povolání se opět vydává na dobrodružství ve vzdáleném vesmíru. Tentokrát tady ale cosi chybí...

Staří veteráni počítačových her si možná ještě dnes vzpomenou na ještě starší hru LASER SQUAD na úplně nejstarším ZX SPECTRU, která byla v nedávné době poměrně úspěšně převedena i na PC. Strategická hra, ve které hráč ovládal čtyři postavičky, spousta bojových misí, hromady zbraní, kopce nepřátel a hlavně perfektní zábava.

STRIKE SQUAD má být něčím podobným. Po pravdě řečeno, jedná se o hru velice podobnou. Podobnost jedné hry s jinou dobrou hrou ale není zárukou kvality. Ba naopak. Tady se zdá, že autoři převzali jen princip, přidali pár zbytečností, dobré vlastnosti vypustili, promíchali nesmyslně řešeným ovládáním, okořenili spoustou nadbytečných textů a na talíř nám předhodili v monstrózním, téměř osmnáctimegovém balení. Toto rozhodně není pochoutka pro labužníky - STRIKE SQUAD připomíná spíše obrovský kotel polévky vyvařené z jedné (i když velmi chutné a masité) kosti pro hladové děti... (to je jen přirovnání, nesnažím se urážet ty hráče, kteří budou STRIKE SQUAD hrát - Levi). Buďme ale objektivní a vrhněme se střemhlav do osnovy složitého příběhu této hry, protože děj je to, co hráče zaujme hned od počátku a donutí ho stále dál a dál pokračovat...Takže - jakýsi nechutný národ tvorů K#kistik zničil planetu Bao (ach ta naše všemi milovaná a básníky zbožňovaná planeta Bao. Zvláště při verši Bao Bao, domov můj, nezůstane oko suché). Ničení planet je činnost hnusná a zákeřná. Abychom nedávali špatný příklad budoucím generacím, musíme viníky potrestat. Tohoto úkolu se ujme - kdo jiný než STRIKE SQUAD!!!

Tolik k ději. Strike Squad je skupina přeživších bytostí z nejrůznějších konců vesmíru. Z této skupiny se rekrutuje čtyřčlenný tým dobrodruhů, kteří se vydávají na nejrozličnější mise na planetách jistého vzdáleného galaktického systému. Tyto mise obvykle probíhají tak, že STRIKE SQUAD přijde do terénu, postřílí všechny nepřátele (v případě, že je STRIKE SQUAD vyhlazen, nemá smysl dál pokračovat a kdyby mi to ulehčilo práci, mnohem raději bych nechal celý STRIKE SQUAD složený z mimozemšťanů, mutantů, robotů, androidů a dalších „charakterních" potvor zemřít tou nejstrašnější smrtí hned na začátku - Levi), promluví s klíčovou postavou, najde důležitý předmět atd. Aby nebylo všechno tak nudné, jako osvěžení je možné nakupovat různé zbraně a užitečné předměty.

Hra je vedena spíše v akčním duchu, což z ní bohužel činí úplný paskvil. V pseudo 3D pohledu shora sledujeme všechny postavičky, ovládáme STRIKE SQUAD a chodíme a střílíme. A střílíme. A konečně střílíme. Dodávat, že úspěšnost střelby závisí na síle zbraně a že postavičky získávají časem lepší a lepší zbraně je zbytečné. Rozplývat se nad tím, že každá postava má svoje vlastnosti, povolání a svůj životopis je bezúčelné. Nikdy jsem necítil potřebu vědět, jestli se ten malý slizký zelený chameleon ve skafandru narodil na planetě F#pqrstuv nebo F#pqrstuw. Tam, kde přebývají informace obvykle chybí něco jiného. A protože toho chybí tolik - nápad, zábava, všechno je navíc provedeno v příšerné grafice s ubohými zvuky, bude asi nejlepší skončit prohlášením, že pokud si necháte STRIKE SQUAD ujít, nestrávíte bezesné noci výčitkami svědomí ale budete spát s pocitem značného uspokojení nad ušetřením volného času.

Levi

score	40%
Název hry:	**Strike Squad**
Výrobce:	Krisalis
Žánr:	SCI-FI
Styl:	Strategie
Na počítače:	Amiga, PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	10%
Atmosféra:	30%
Grafika:	50%
Zvuk:	70%

Jurassic park

Kompletní řešení

Brzy po tom, co vyšel, jsem dohrál akční Jurský Park od Oceanu.

Tahle hra se opravdu nezdá - nemastný neslaný začátek se v druhé části programu změní na totální řežbu v podzemí viděnou 3D Ultimovským stylem. Hra stínu a tmy je opravdová brnkačka na nervy, zvláště, zaútočí-li na vás pár raptorů. Jak první, tak druhá část hry skrývají určitá zákysová místa a logické problémy, které vám tento návod umožní překlenout. Hru si nelze ukládat na disk, dostáváte pouze kódy do dalších úrovní. Šťastnou cestu jurským parkem.

Část I - záchrana dětí Zóna 1. Najděte terminál připevněný na sloupu, nalogujte se do něj a na dálku odemkněte bunkr. Jděte do bunkru v jižní části mapy a vezměte páčidla. Pomocí páčidel se dostaňte do stok na severu. Uvnitř kanálu se orientujte podle mapy. Nejdříve seberte pas a potom dostrkejte bednu k holce a vyvezte ji ven (zdlouhavá práce). Nyní zpět do džungle a poblíž místa, kde jste začínali, najděte ztraceného chlapce. S dětmi a s pasem proběhněte branou vpravo nahoře. V dalším teritoriu sbírejte květiny tak dlouho, dokud čára znázorňující jejich množství nenaroste na maximum. Se zásobou květin proběhněte okolo číhajícího dinosaura (vlevo nahoře). Druhý ještěr vám rozbije kamennou zeď. Najděte pas a běžte do další úrovně.

Zóna 2. Toto je pouze trénink orientace v trojrozměrném prostředí. Nahoře v džungli pomocí kamenů vyskákejte na vrcholek skal a opět pomocí kamenů z nich na severu seskákejte.

Zóna 3. Nejprve jděte po vrcholku kopce doleva a shoďte barel se skály směrem na jih. U bunkru si přečtěte příkazy na terminálu, pokračujte doleva a úzkou průrvou se stočte na jih. Na konci průrvy se zhluboka nadýchněte, teď to bude složitější. Jakmile seskočíte dolů, rychle seberte červené světlice a běžte doprava. Až se král dinosaurů Tyranosaurus Rex přiblíží dostatečně blízko, hoďte po něm světlici. Se světlicemi byste měli vydržet až k příkopu. Příkopem proběhněte, otočte se a poslední světlicí zapalte barel, který jste si do příkopu shodili se skály. V oblasti další dojděte doleva k bráně a přečtěte si terminál. Pomocí kamene prolezte pod plotem do ohrady. Najděte druhý terminál na kopci nad řekou a dálkově odemkněte bunkr. V bunkru naleznete pas do další zóny.

Zóna 4. Po cestě doprava střílejte do pterodaktylích vejcí. Pod jedním z nich bude pas, pomocí kteréhož projdete dveřmi vpravo. V dalším teritoriu seskákejte dolů se skály, pak doprava, přes most, doleva po druhém břehu řeky a na terminálu si na 60 sekund odemkněte bezpečnostní dveře. Tyto dveře se za minutu opravdu zabouchnou, přičemž k terminálu se již nemůžete vrátit, takže budete muset hýbnout kostrou. Rychle tedy posbírejte všechna embrya a nezapomeňte na pas. Teď zpátky doleva, proběhněte dveřmi zpět do první zóny. Zde se pomocí kamenu dostaňte doleva ke spínači a přehoďte ho bleskem. Kousek od vás se objevil mostík, přes který přejděte. Dveřmi vlevo opusťte tuto oblast. Prokličkujte džungli doleva k loďce, do loďky skočte a pádlujte doprava, do minulé zóny.

Zóna 5. Pádlujte až před vodopád, vyskočte z loďky, plavte ke břehu, seběhněte pod vodopád a do plovoucí loďky opět naskočte (složitá vodácká operace). Pádlujte do dalšího teritoria, až na ostrůvek s terminálem nacházející se poblíž dinosaurů trčících z vody. Na dálku si odemkněte dveře, doplavte ke břehu a otevřenými dveřmi proběhněte do zóny 4. Zde na skalce najděte terminál a otevřte si dveře v plotě. Jděte doleva, projděte otevřeným plotem a opusťte park hlavní branou.

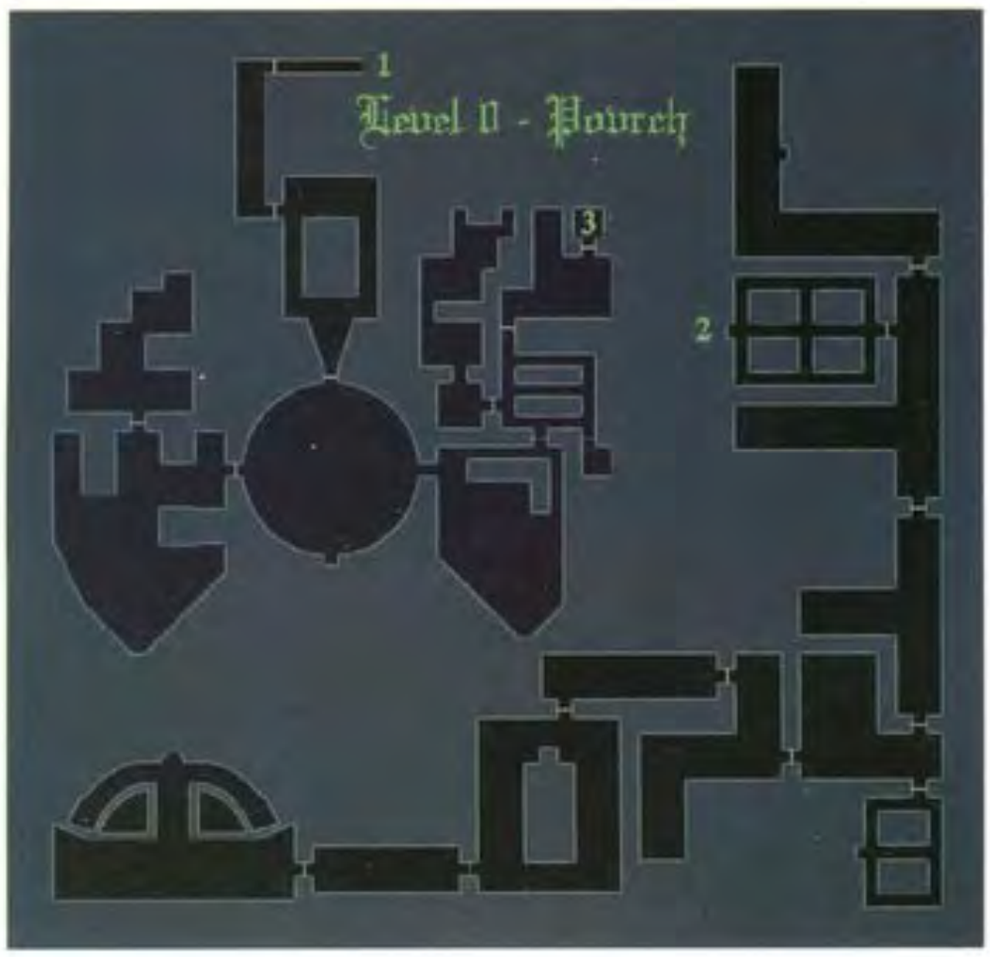
Část II - Podzemní bloudění Zóna 6. Následujte příkazy vědce. Podle jeho pokynů a mapy (level 1) se vymotejte na povrch (level 0). V 3D džungli vás čekají první tuhé honičky s raptory. Nouzovým vchodem sejděte do podzemí (level 2).

Zóna 7. Podle oranžově šrafované trubky na stropě se matoucím podzemím dostaňte až do level 3, kde podle mapy vyhledejte pojisky a nahoďte elektrický proud.

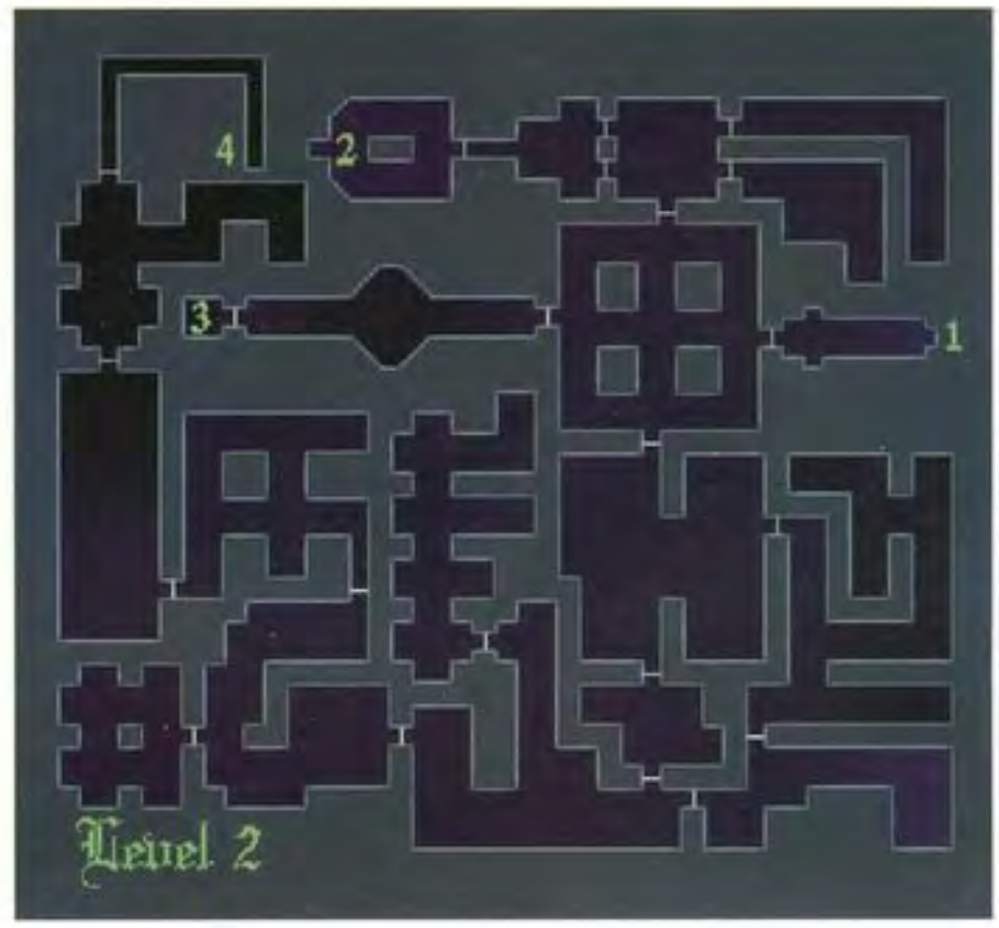
Zóna 8. Vraťte se do level 2 a seberte brýle nočního vidění (Night goggles), poté běžte do výtahu a sjeďte o dvě patra níže, do jeskyní. Komplex jeskyní je rozdělen do tří pater, jejichž mapy jsou příliš rozsáhlé a do Score se nevešly, není však nic složitého jimi proběhnout až k dalšímu kódu.

Zóna 9. Výtahem sjeďte do nejnižší jeskyně. Zmatkem vodopádů, jezírek a úzkých cestiček se proplette k výtahu do level 7. Podle mapy vyjeďte až na povrch, kde na vás v hlavní kruhové místnosti čeká skupinka gratulantů. Over. ANDREW

score	79%
Název hry:	**Jurský Park**
Výrobce:	Ocean
Typ hry:	Zpracování filmu, střílečka
Na počítače:	Amiga,PC
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	81%
Prostředí:	83%
Grafika:	75%
Hudba:	68%

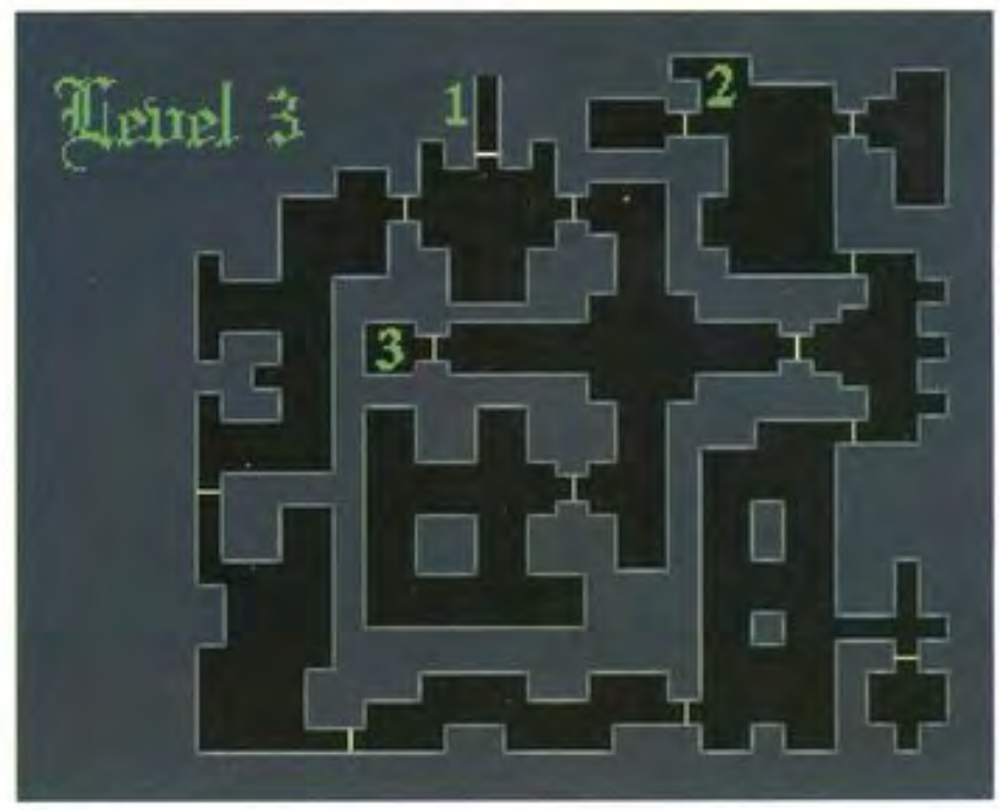


LEVEL 0
1 - východ z level 1
2 - vstup do level 2
3 - nepojízdný výtah

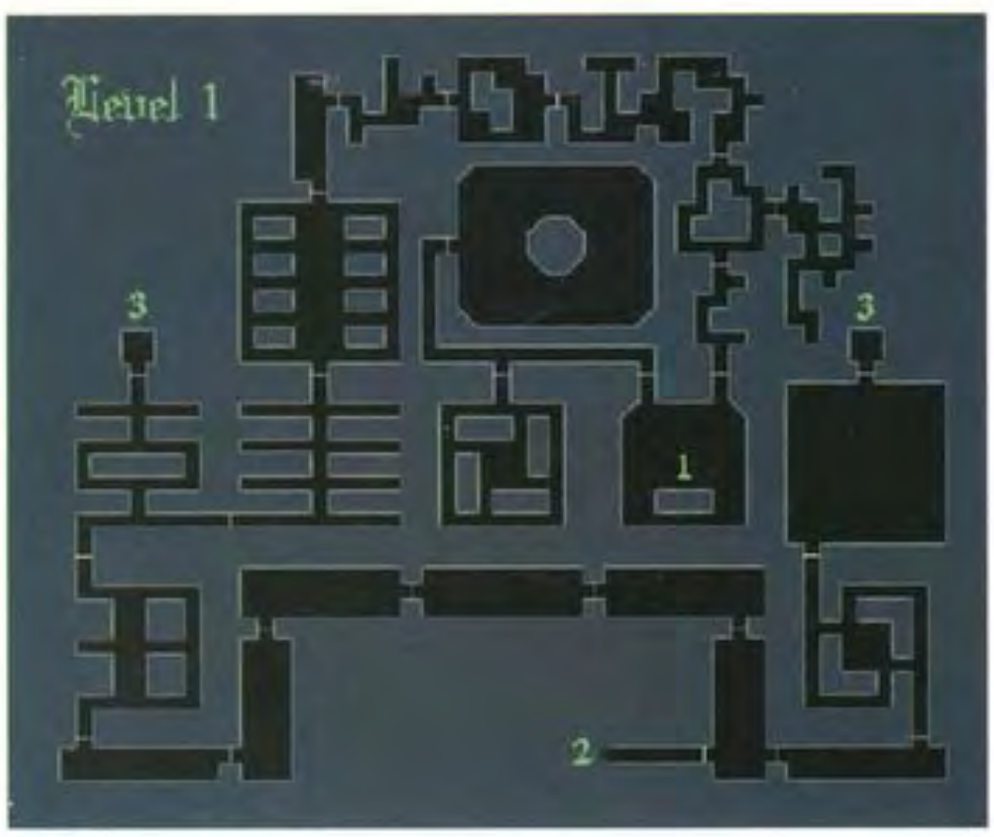


LEVEL 2
1 - vchod z povrchu
2 - brýle nočního vidění (Night Goggles)
3 - výtah
4 - sestup do level 3

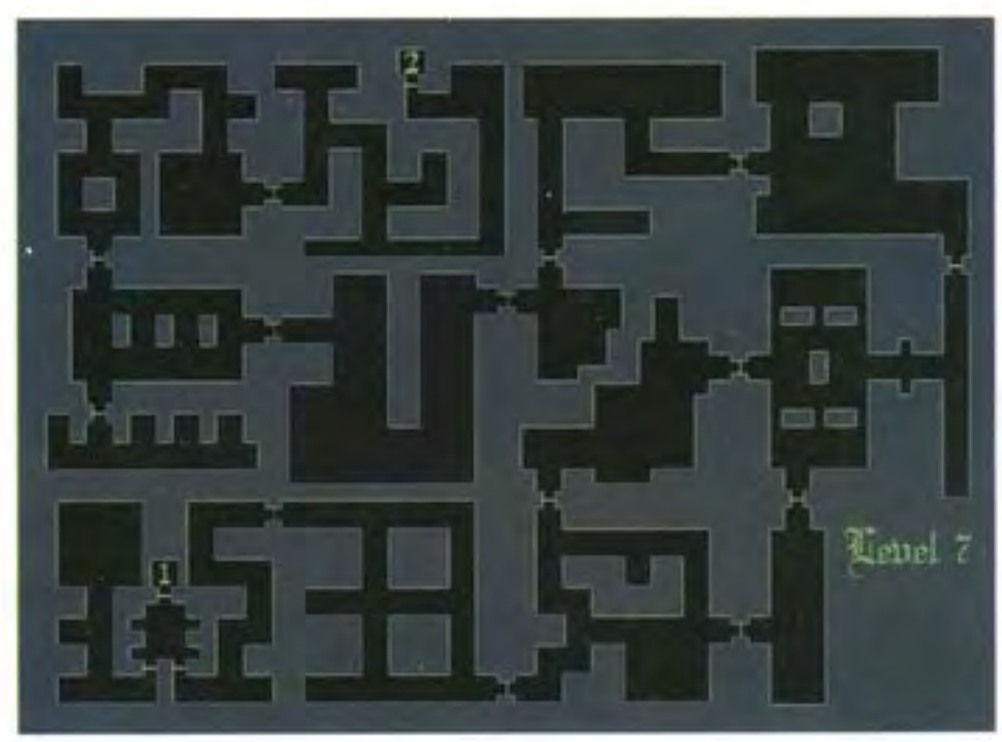
STOKY
1 - vchod
2 - pas
3 - bedna
4 - holka



LEVEL 3
1 - vchod z level 2
2 - nahazování pojistek
3 - výtah



LEVEL 1
1 - start této části hry
2 - chodba na povrch
3 - (zatím) nepojízdné výtahy



LEVEL 7
1 - výtah z jeskyní
2 - výtah do level 1 (původně nepojízdný)

MICROPROSE®
score

rex nebular

Zatracenej Nebular. Dohrát tuhle hru na vysokou obtížnost (Very Hard Level) bylo naprosté peklo.

KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ

Rex Nebular jsem hrál celkem několikrát znova od začátku. Jedna verze byla špatná, jednou mi hra ohlásila nečekané pozice, jednou jsem si pozice v mapách zmapoval a nevěda jsem. Poté jsem hru dohrál na jednoduchou úroveň a rozhodl jsem se ji dohrát na obtížnost nejvyšší, abych mohl vydat kompletní řešení. Bohužel jsem však narazil v problému okolo kuželu a Nebulara jsem v průběhu smazal. Nyní, skoro po roce jsem se do něj

znovu dostal a vlastní verzi na, pro mě jsem ho na nejvyšší level až do konce bez obtížných. Je to tedy již třetí hra, ve kterou jsme mohli obrovské potěšit. Jinak byl snad nejhorší Cadaver II od Bitmap Brothers a Maupiti Island od Lankmoor. Nyní přichází Rex Nebular's „Coup de Grace", hard level solution (obtížnost vítězství) (Ishar's dokončení).

Po spuštění hry si nastaví v menu nejprve volbu úrovně na DIFFY (jsou a interface na EASY - hra bude zábavnější a při pohybování myší vám bude hra sama říkat, na co právě ukazuje. Kdo již hru hrál na jednodušší úroveň ať se neleká, že některé předměty ještě na jiném místech nebo úplně chybí či obsahují. A teď k věci.

Po sestřelení kosmické lodi se nacházíš pod vodní hladinou ve vraku, který již mnohý navštívil. Pomocí monitoru se můžeš podívat nad hladinu, kde se zrovna nějakou chvíli nachází nemá samička z rodu Sapiens. Projdi do obytné části lodi a z ledničky vyber plesnivý hamburger zvaný Hamburgerus Prelevus. Není dobré ho pohlcovat, svůj žaludek bys jen nevyprdl, ale vypustil. Po tělo vůl budeš pátrat dalekohled vezmi na palubu mimo samičky Sapiens, podobně tě na pláž. Projdi do místnosti s generátorem. V tento moment zjistíš, že grafici a animátoři Rex Nebulara byli opravdoví maniaci. Ze stěny ústí závod (závod) bonsai (Timer mnoduly a vy země) stropek umožňující dýchání pod vodou (Respirator). Vysoké povinny ze mnoha pokusem o opravení nás. V obytné části se nalézá žebřík, po kterém opusť loď. Pav do následující místnosti a prohledej zásobník kabely. Hrej si tam mezi výtah, kterou popadni a nauč do ní plesnivý Hamburgerus Prelevus. Vzniklé tak neviditelná pochoutka pro ochlazné příkazky. Přev dolů a doprava. Uvidíš trasovou plošinu s prodlouženým okrajem ve skále vpravo. Hoď Hamburgerus směrem k chuchvalci a sleduj, jak se chapavitě pobije. Vylez do jeskyně, dej se nahoru a vylez na horní sutěr. Uvízl delegace nikde.

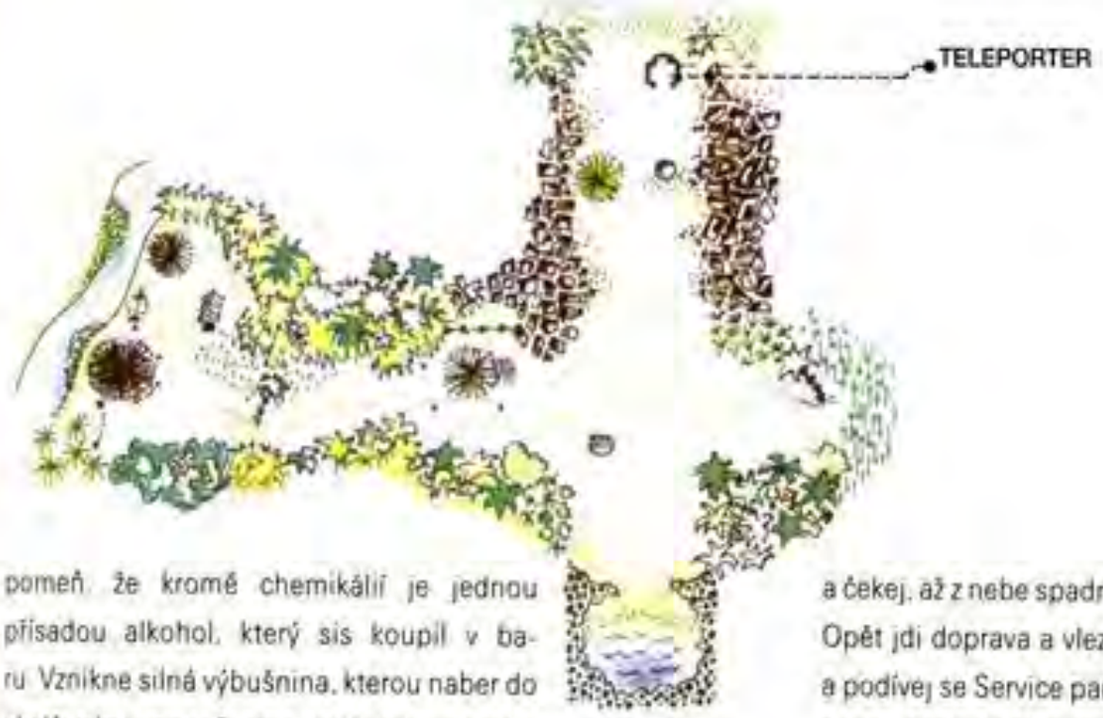
Jdi rovně na rozcestí. Vzhůru si zejmi díky, pobíhá kterí jsou mohlázmné velké kity. Sobor je a dlouhý jimi za-

kryty. Jdi doprava a ve stěně bambusu ze pokud najít duty (pivnek (Pamatník). Pokud to nejvyšší, vlož si pozici, jdi si koupit tělnější brýle a hledej prosvě. Nemůžou doleva, až k chatě kouzelníka a vejdi dovnitř. Na stolku leží tašky. Pozor nejprvé nepuštěme speciálním jedem na zmenšování tlak do velikosti Havlíčky Spendlíkové, nemyslím ty Spendlíky umělohmotné, ale ty tlačné kovové, na které tabulka výzvy nadává, protože... (To by stačilo, k věci - IOS). Vyjdi ven a pokračuj doleva, rovnou nepočítá opičku hocusku, která tě ohrožuje kamenem. Probral se není nic, důležitého, hoď je zpátky. Je tě opička obrána o dalekohled, což od ní nějaký kamarádíček. Budeš ji nutně muset najít a zabít. Vrať se doprava, k bambusovému hájku. Hopsalka si hoď v krbové vyskočí palmy a dělá gymnastiky. Vlož tašky do dutého bambusu a vystřiel jí dobře mířenou rákoslou (Hose down Monkey). Smrt jí tašě a Spendlíkové hlavičku co-zdá zvláštní tam, jen gymnasy již nebyl rozpoznal. Vezmi si ukradený dalekohled. Po tomto zdržení neztrácej a vyděj ve mnou doleva. Minul obrazovku, kde je byl zbraňku Hopsalkou přepadán a spustil tomuhlou vesmírku. Zvláště vyvolaná samička Sapiens vlézá poddlo na skuličko. Navaž s ní kontakt slovy. Aby jsi se jí zalíbil, poviš jí, že jsi Obrovitovy mráz, který jsou havarovat na svou raketou. Na technický dotaz odpovídá, že kdž se používá k měření dílu a na otázky ukážu dotovaní mi dlí vyřešení, že vlásky vyhazuješ z kuzyně. Zaslouží se a tyto tam jsou.

Až se probereš, sebor z vasu na dlně ovoce (Fanta fruit). Vlož ji na rozcestí, kde jsi rozmazil kaly na dlu. Pauz vylepší nalepením ovoce na tlaky a cestu, až se něco chyb. Chyť se něco tlustého s dlouhá nohama. Jdi dvakrát na sever. Sobor dvě kou-k zy země, vylez na žebřík a podívej se dalekohledem. Další se nelíbat. Je tady úzké, prasnetkovsmo, chlapi se vyzvlé. Zapamatuj si kód, který zadává do teleportu, běž do budky a přimeš ve da ní.

Po vzácných potaplách a valenání ve pleu jest promluv s kolegou osso (Talk to well). Jen co se dovolí, sekomnil informace, hned a pro tebe chlíčku ženské a cestu tě na operační lehátko. Po-kecej s uzamčem a už se nesouce dívat, popadni skalpel ze stolku. Nepotřebuje ve zandu bajytonem, protože se tě chystá vy-kastat. Vytetrovaného v ráčen neodpoví, je tě TO svlé. Zvolky s cele necháš a výlom skalpelem dulka ventilátoru. Znovu po-kecej s obsluhu za zid a vlez do šachty. Proto do cely vlevo (ne však až do levé místnosti a ledni si z počítač. Dvakrát stoiny červená tlačítko, otevřeš tak všechny cely. Následuje pobíhání vlasů jen rozzuřenými vlásy. Jdi o dvě cely vpravo. Uvidíš mo-cupovaní zbytky prvního vlásků, v zájmu sítku tělo vstupní karta (Security Card). Pokračuj doprava, až do laboratoře a spěšně mnoge vytrhni z ruky audiokazetu. Vrať se celou chodbou až úplně doleva. Dostaneš se do místnosti s užitečným přístrojem Gender Benderem. Mary dokáže tělesně změnit pohlaví jakékoliv osoby. Myslím, že pak již víš, co vas čeká.

Jako samička jdi jednou vpravo a 2x nahoru. Sebor kazetník ze stolu a vlož do něj audiokazetu. Na zemi leží ucřená ruka. Vezmi ji a pokoč na senzor u dolní vpravo. Prober věci, které ti samičky zatavily a ruku raději zahoď, protože páchne. Jdi na sever a bonání mnoul otevřé vytrhuním kredit chlíp vde přímo mé mřeš. Jdi tak dlouho na jih, až dorazíš k krabicovému balu. Tvrdě, sedni si na stoličku k baru a objednej si sklev vodky, pozdě kredit chlípem. Opravdu vytlíní z kazety přehled teleportačních kódů (Repair file). Vyjdi ven a pokračuj na jih. Vlož vstupní kartu do otvoru u dveří a vejdi do skladiště zbraní. V levém rozpětí zemětřesení obvod (Target module). Jdi doprava ke stolu, dolů vlož kartu do otvoru a vejdi. Vezmi prázdné tlaky na nitroglycerin (Charge cases) a jdi do laboratoře (vejdeš mapou). Postavej lahvičky s Lecithinem, Petrowem a Formaldehydem. Přemysl si kazetu (Activate player). Zapni si přístroj pohlaví a vmoučtou, jak zbrnuli chemikálie smíchala než vylétlo do povětří. Podle jejího návodu nalij tekutiny do čerstvé kotle. Nasu-



pomeň, že kromě chemikálií je jednou přísadou alkohol, který sis koupil v baru. Vznikne silná výbušnina, kterou naber do obalů velmi opatrně, abys nenásledoval profesorku do pekla. Jdi to teleportační budky vpravo od zbrojnice, prostuduj seznam teleportů a přenes se na číslo uvedené vedle toho, které sis zapisoval při špehování samičky dalekohledem, tj. zpět na povrch planety. Jdi k chaloupce s pověšeným prádlem a nahoru do vesnice. Požádej ženu o kuře a vezmi si ho z roštu. Vrať se do podzemní stanice teleportem a vzmuž se v Gender Benderu. Ze severní budky se teleportuj na osmé číslo uvedené na papírku opraváře. Dostaneš se tak do závěrečné fáze hry - do mrtvého města Machopolis.

V levé obrazovce najdeš auto, do kterého nastup a podívej se na mapu města (viz. mapy). Jeď do residence, vejdi do Bruce's a vstup do pravých dveří. Vezmi kompakt z nočního stolku. Nyní jeď do Abdul's service station. Zlý psík je odhodlán hodovat, hoď mu tedy kost za plot a proběhni do domu. Uvnitř již čeká dotěrný psík a koleduje si o smrt. Hoď zbylou kost do čárovaného úseku na podlaze a rychle stiskni malé tlačítko „Dolů" na zdi u dveří. Teď máš na svoji práci více klidu. Ze skříňky vpravo vezmi lepidlo, seber také malé zrcátko a jeď do Microprose software. Seber pero ze stolu a jdi o vchod vlevo, do laboratoře. Přehoď páku na zařízení a nastav paprsku cédéčko. Vrať se do Bruce's residential. Odraž paprsek zrcátkem a vezmi klíč ze sejfu. Jeď do restaurace Sandbar. Otevři pokladnu a vytáhni velký klíč, také vezmi rybářský prut se stěny. Jeď na magistrálu a malou bedničku vlevo dole odemkni velkým klíčem. Nyní do Blockbuster video. Projdi do uličky vpravo a pokecej s poustevníkem. Poví ti mnoho informací a doplní příběh tohoto města. Nabídni se, že mu seženeš baterie do walkmana. Vrať se do předchozí obrazovky a klíčem odemkni videopůjčovnu. Vyndej vybité baterie ze světelného pera (Disassemble) a vlož je do telefonního sluchátka. Sluchátko vrať do vidlice, aby se baterie nabíjely. Opusť místnost a znovu vejdi dovnitř. Ze sluchátka vytáhni nabité baterie a odnes je poustevníkovi, radostí bez sebe ti daruje falešné ID. Jeď do nákupního střediska Sledge Mall. Falešné ID vlož do otvoru u výtahu.

Na střeše uvolni lanko z rybářského prutu a přivaž ho na hák v pravém výstupku. Dalekohledem se podívej na vysokou budovu v dálce. Vidíš vázu (viz intro). Jdi doprava a smrtku (již tradičně) ober o pravé ID. U Sandbar restaurantu přivaž rybářský prut k loďce a jeď do East maintenance, kde jsi se ve městě poprvé objevil. Do otvoru vpravo vlož pravé ID. Uvnitř seber detonátory a jeď na vyhlídku (Sea window). Zde si připrav arzenál na vyhození okna do povětří a na pozdější bofové použití těmito příkazy, na nichž můj první pokus o dohrání Nebulara ztroskotal: Attach Detonators to Charge cases, Put Timer module in bombs, Put Bomb in Chicken, Put Timebomb on ledge. Tímto je okno podminováno, máš pouze několik sekund na to, dojet do nákupního střediska a výtahem na střechu, takže utíkej. Až se město zaplaví, ulož si raději pozici a zatáhni za lano, které sis přivázal k pravému sloupku. Skoč do loďky. Po vodní příšeře hoď kuře s bombou. Po cestě k věži vytáhni láhev z vody a zpola ji naplň vodou. Ve stylu Indyho Jonese vyměň láhev za vázu a teleportuj se na sedmé číslo na seznamu tel. kódů. Podívej se na Control panel a stiskni Timer button II a Start II. Chvíli čekej, dokud loď znova nepřistane a poté stiskni Remote button II. Jdi doprava, urvi modulátor ochranného pole (Shield modulator) a čekej, až z nebe spadne dálkové ovládání (Remote control). Opět jdi doprava a vlez do rakety. Zalep prasklinu lepidlem a podívej se Service panel vpravo. Zasuň oba modulátory do desky. Aktivuj dálkové ovládání. Šlápni na plyn (Pull Throttle). Gratulačky. Další!

Díky obětavosti jednoho z našich pařanských kamarádů, Lukášovi Radkovi, který zatnul zuby a dohrál Rexe Nebulara na všechny tři obtížnosti současně, jsme vám sepsali přehled základních rozdílů v zápletkách v jednotlivých úrovních složitosti. Obtížnosti si pracovně pojmenujme

1 - EASY, lehká úroveň,
2 - MEDIUM, střední úroveň,
3 - HARD, velmi těžká úroveň.

1) AKCE poblité chapadlo. V 1 stačí vzít hamburger z ledničky a chapadlu ho hodit, ve 2 a 3 musíte do hamburgeru nacpat plesnivou rybu.

2) AKCE past z listí. V 1 je past již připravena, stačí již jen nastražit ovoce Twinki, ve 2 a ve 3 musíte vzít listy, položit je na díru a nakonec nastražit Twinki.

3) AKCE foukačka. V 1 a ve 2 leží již nabitá a připravená v chatrči na stole. Pokud opici nestrefíte, můžete si ji znovu nabít extra šipkami. Ve 3 je třeba foukačku nejprve najít coby dutý bambusový stonek v rošti, nabít šipkami a napoprvé sestřelit opici.

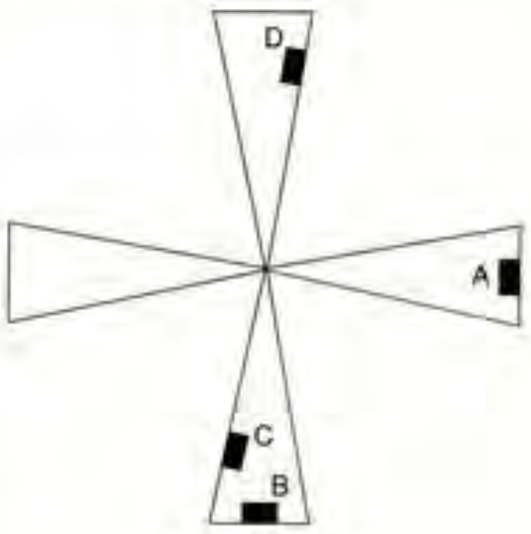
4) AKCE kosti. V 1 nemusíte kosti sbírat vůbec, ve 2 stačí jedna, ve 3 budete potřebovat kosti dvě.

5) AKCE zlý psík. V 1 psík úplně chybí. Ve 2 hlídá pes venku před dílnou ve městě Machopolis, musíte mu hodit kost. Ve 3 je psík nejen venku, ale i uvnitř v dílně a musí se složitě odlákat pomocí a obou kostí a rozdrtit mechanickým jeřábem.

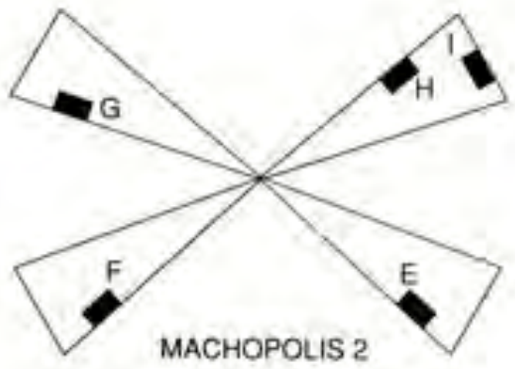
6) AKCE klíč & pokladna. V 1 leží klíč všem na očích na pultě, ve 2 a 3 je ukryt v šuplíku pokladny.

7) AKCE baterie. V 1 stačí vyndat baterie z telefonu ve videopůjčovně a dát je poustevníkovi, ve 2 k nim musíte přidat další dvě ze světelného pera a ve tři musíte baterie ještě dobít v telefonu.

8) AKCE trezor. V 1 a 2 leží na stole papír s kombinací k otevření, ve 3 se trezor otevírá složitým zmatkem s odkláněním laserového paprsku. ANDREW



MACHOPOLIS 1



MACHOPOLIS 2

score	86%
Název hry:	**Rex Nebular**
Výrobce:	Microprose Software
Žánr:	Adventure
Styl:	Logická
Na počítače:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	87%
Atmosféra:	88%
Grafika:	93%
Zvuk:	79%

Simon the Sorcerer

Bylo nebylo,

za vysokými řekami, hlubokými horami a skalnatými lesy, byla jednou jedna pohádkové země a v ní Simon - kouzelník (česky by to sice mohlo znít Šimon, ale nebavi mě dělat pořád háčky nad „S" - ICE). Přečtěte si jeho příběh, který vám snad pomůže dokončit tuto vynikající hru. Tak tiše děti, pohádka začíná...

Simon se porozhlédl po chatci, kam dobění, když strategicky ustoupil z okolí sněhů, jsem. Nevím chodem byl on sám. Na lednici v chalupce byl přimagnetován jí to je ovčina - red.) magnet, který Simon vzal. Ze špejlí ve stolku sebral také ostré nůžky a vydal se na průzkum vesnice. U místního kovaře našel odvážně zapůjčitelný kousek provazu, který sebral a intuitivně jej hned použil na magnet. Za kovářem byl také železné jeho zvonu, které se mohlo vždy hodit.

Průzkum vesnice zavedl Simona před chatič milovníka Druida, který momentálně nebyl doma (nikdy si tě klám, proč všichni, kdo mají co do činění s bylinkami nejsou v adventury hrách doma a jo na nás, abychom je vysvobodili z co možná nedemálních spárů - viz LURE OF THE TEMPTRESS). Tady sebral Simon ale čoboumatovy žebřík, který během okamžiku zmizel v jeho malém kloboučku. Uvnitř chalupky našel Simon nádobu na lektvary a tak proč nechlazení.

Simon se samozřejmě zastavil i v místní putyce „U ložené zpalíceného Druida" (velice vtipný překlad - red.), kde udělal malý rozhovor se sparťanským bojovníkem, prorokovi a hostinským o smyslu života, vesmíru a vůbec a od familiárů přivečených za čarodějic dostal první úkol - najít pikosti magickou hůl a stát se kouzelníkem. Simon si v tu chvíli představil, jak dlouhá cesta ho ještě čeká a samým žalem sprostě ukradl zápalky, které po vlastní na přitmiš na ovocnou tašku ve výčepu.

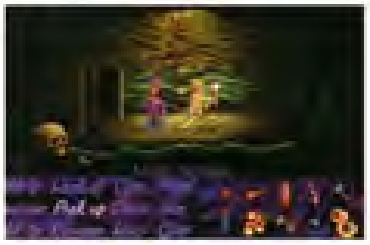
Znechucen rozhovorem s familiárem a tlustým bojovníkem se vydal do lesa, kde mnoho přišel na jiné myšlenky. Nejprve pomohl slimmu a statečnému bojovníkovi od hrozného zraněni, který mu způsobil malý tím zapichnutý v jeho chodidle a za svou službu získal přítelíka. Mezitím bojovníka mohl kdysciš přivolat. Zastavil se také u stromu moudré sovy, která sice mlčí trochu probíhlý a výsledností, ale dala mu spoustu zajímavých rad (tento návod z těchto rad vychází), a tak se nedlouho mnohdy nalogickému počtení Simonovu - je to „sovi vetar") a hlavně z ní při druhém pohovoru vypadlo pírko, které Simon hrdě sebral. Při cestě okolo parku se Simon dal do hovoru s černotučem zde sedícím a po zajímavém rozhovoru o ženách, nálemu a dřevu mu slíbil sehnat nějaké přikládání a voňavé dřevo k nakouření. U domečku zle čarodejnice vyšlí je studně a sebral vědro s vodou, ale do chatičky nevstoupil. Intuice mu napovídala, že ještě není na souboj s čarodějnicí dostatečně připraven.

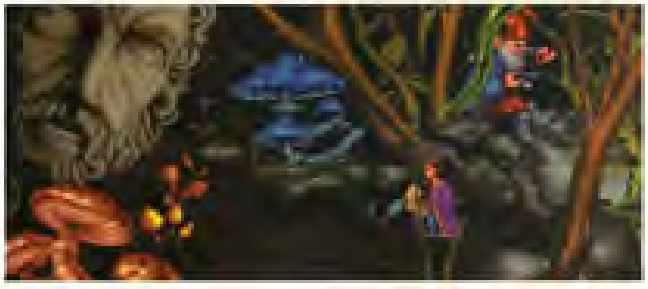
Když se chtěl náš mladý hrdina dopravit do další části lesa, cesta ho zavedla na most přes propast, kde právě probíhala demonstrace hrubého a nechutného sexu za jeho zrádu. Simon se sice chtěl pokoušet hádat, ale trzy svaje snažení vzdal. Nebbleb upoutala sexes Simonova přítelíka. Zapůjčení na tuhle přítelíka tyto to podlehli, so Ďáble ve svém životě udělal (kdo neví proč, ať si přečte celý návod znovu). Simon se také setkal s obecním idiotem, který zasadil fazole do suché země a čekal sílou a moc, kterou mu měly přinést. Pro kvetém rozhovoru Simon sice kyto fazole mohl ukopat vodou od čarodejnice, ale alespoň se tak zbavil hlupáka a jeho fazole sprostě ukradl.

Po neustálé krocích asmu Simon přišel vysokou věž, ve které čekal nejmenší stado krásných a bohatých princezen. Vrátil tedy jádro do zvonu a zazvonil. Potom co se vyzamazoval z úděsu kadeří princezniných vlasů, vyšplhal nahoru, kde je čekalo setkání s nepůl kráčnou a nepůl odpornou princeznou. Jediný polibek i ale chvíli jej nebohé podoby a promění ji v malé prasátko - ach, jak je ten svět krutý.

V tu chvíli byl již Simon připraven pro návrat do vesnice. Nejprve se vydal k perníkové chaloupce, jejíž dveře nechtěl sebrat krásné princezně (resp. malému prasátku). Uvnitř chaloupky sebral klobouk a včelařský nástroj určený k vykuřování včel, na jehož čelní nástroj si ťoťhu-žel nevzpomenu, a vydal ven. Pomocí zápalek z hospody zapálil oheň (přitom by originále SMOKEBOOM) a zapudil včely. Z alu sebrale kousek velice hravého tepelného vosku. Vydal se opět do oblíbené putyky a díky božímu vnuknutí ustřihl spolmu spodřiluvy vosky (Hej! Žádné vnuknutí, ale velovná partua). U hospodského si objednal jednu ze stodvacetiprocentnejšípalinkovny, a když se barman sehnul pod věží, zapíjel bank za jeho zády vosken. Výsledkem této akce byl úrážkz na jedno pivo zdarma a plný sud před hospodou, který Simon vlepné stočí do svého kloboučku. Simon se ještě zastavil na zahrádce za chaloupkou, kde nechal v kompostu vyčíst z fazolí přelesnej meloun. Vydal se opět do lesa a podle svých rady zlekaluvat potulného Trubadúra i s jeho nástrojem, který tak bodovdně získá (LOSE WATER MELON WITH SOUSAPHONE).

Simon se po tomto úspěchu vydal do prostřed lesa, přímo pře tpaskó díry. Před vchodem do jeskyně nalezl kámen s nalíčitaným nesem „guru" a hned vlítil na čem je. Nejprve si nasadil vousy, aby vypadal jako po-





řádný trpaslík a vstoupil. Na hlídačovu otázku odpověděl pochopitelně heslem „pivo", a jeho cesta byla volná. Po kratších hádkách s trpaslíky se Simon rozhodl pro nechutný úplatek a věnoval strážci sud piva. Sestoupil do sklípku, pošimral spícího chudáka pírkem a po jeho odvalení sebral klíč. Vydal se doleva, přímo do jádra dolů, kde sebral hák a odemkl dveře klíčem. Uvnitř přemluvil strážce pokladu o významu alkoholu pro zdravý vývoj trpasličího jedince. Když dal strážci průkaz na bezplatné pivo „U teď už úplně totálně ožralého Druida", trpaslíkovu radost mohl vyjádřit snad jen diamant, který Simonovi věnoval.

Po tomto těžce vydobytém úspěchu se Simon vrátil do vesnice, kde prodal diamant potulnému obchodníkovi na návsi za cenu, kterou usmlouval na celých dvacet zlatých. V obchodě s přinejmenším podivnou obsluhou potom za utržený peníz koupil kladivo a láhev koncentrovaného alkoholu (WHITE SPIRIT). Po tomto zdánlivě nelogickém kroku se opět vydal do hlubokého lesa - tentokrát k domku místního dřevorubce. Po rozhovoru o dřevorubcově potřebě kvalitního kovu pro výrobu sekery dostal Simon detektor kovu a úkol najít kdekoli kov zvaný Milrith. To bude určitě hračka, pomyslel si Simon a vypravil se do odporně páchnoucích bažin.

Nejprve navštívil podivnou bytost ve vykotlaném stromě, zkonzumoval první porci teplého bahna, ale obsah druhého talíře již vylil do nádoby od Druida. Potom si pomyslel, že poslední sousto nikoho nezabije a když si objednal další jídlo - stal se zázrak - teplé bahno došlo a hostitel se je vydal lovit kamsi do močálů. To byla pro Simona šance k prozkoumání okolí. Odsunul prázdnou truhlu v rohu, otevřel padací dveře a po žebříku sestoupil dolů. Když se potom pokusil přejít lávku, povšiml si uvolněného prkna, které ale vzápětí hbitě přitloukl kladivem z obchodu. Na ostrově tvořeném obrovskou lebkou už jen sebral kouzelnou bylinu - Frogsbane a vydal se do hor.

U sochy zkamenělého kouzelníka použil Simon detektor a podařilo se mu tak najít naleziště vzácného kovu. Když došel před spícího obra, rozhodl se pro trochu hudby a mocným fukem do trubky (Sousaphone) obra přiměl k tomu, aby se ve spánku zavrtěl a shodil strom přes propast. Simon stanul před jeskyní zlého, i když trochu mírně nastydlého draka. Když se seznámil s následky jeho kýchnutí, hodil na něj lék proti nachlazení od Druida a uvnitř jeskyně potom spokojeně odcizil hasicí přístroj. Před dračí sluji si Simon všiml podivně vystupujícího kamene nad vchodem a po háku od trpaslíků vyšplhal až na skálu nad jeskyní. Tady spustil magnet na provázku dírou vedoucí k drakovu zlatu, a přesto, že zlato není ani trochu magnetické se mu třikrát podařilo vytáhnout hrst zlaťáků.

Simon ale pokračoval dál do hor. Na delší cestě směrem ke kouzelnému stromu sebral kámen se zkamenělinou uvnitř a se stromem si promluvil o jeho problémech. Strom mírně vyváděl z míry fakt, že bude

zanedlouho poražen díky barevnému označení na kmenu. Simon barvu odstranil alkoholem z obchodu a na oplátku se naučil hromadu mocných kouzelných slov. Simon se vrátil do vesnice ke kováři na nechal jej rozbít kámen s podivnou zkamenělinou uvnitř. S tímto nálezem se vydal k místu paleontologické vykopávky. Po promluvě s kopáčem jménem Von Jones mu dal nalezenou fosilii a použil chytré finty - poslal paleontologa do hor, kde si odložil detektor. Když se potom do hor k soše čaroděje vypravil, nalezl zde v hlíně vykopané nešťastným doktorem tolik očekávanou železnou rudu, z které mu kovář ve vesnici na počkání zhotovil sekeru pro dřevorubce.

Teď dostal celý příběh velice rychlý spád. Nejprve Simon pochopitelně dal sekeru dřevorubci a získal tak přístup do jeho příbytku. Tady sebral železný kolík do skály (CLIMBING PIN), uhasil ohniště přístrojem z dračí sluje a otočil hákem nad ohništěm. V podzemním skladišti sebral Simon mahagonové dřevo, se kterým se vydal k červotočům na lesní rozcestí. Ještě že měl Simon rád malá slizká stvoření, která se mu vzápětí nasypala do klobouku. S touto společností se raději rychle dopravil do věže, kde žila kdysi-krásná-princezna-která-byla-teď-prase, a vysypal svůj nebezpečný náklad (červotoče) na parkety, kterými se s úctyhodnou rychlostí prokousali o dvě patra níže. Prvním otvorem Simon s neuvěřitelnou hbitostí propadl, ale do druhé díry vedoucí do krypty musel použít žebřík. Tady nalezl rakev, o které se s určitostí domníval, že patří Naflinovi. Pokusil se rakev otevřít, ale nabalzamovaná mrtvola nevypadala jako příliš konverzacechtivá. Po taktickém ústupu rozraženými dveřmi se ale Simon vrátil, znovu otevřel rakev a ve stylu klasických kreslených grotesek rozvázal mumii uchopením volného konce jeho fáče. Naflinova kouzelná hůl byla jeho!

Simon se rozhodl navštívit onu podivnou osobu, která rybařila v propasti. Sešplhal dolů po liáně a čekal ho rozhovor z Glumem - potvůrkou známou z Tolkienových příběhů. Simon Gluma nakrmil bahnem z močálů a po chvilce rybaření s jeho prutem nalezl onen pověstný Prsten neviditelnosti, o kterém je celá trilogie Pán prstenů, takže zde uvedeme jen stručné vylíčení historie tohoto prstenu:

Prsten Jeden byl...(dalších 598 stránek jsme museli z technických důvodů nechat do příštího čísla - red.)...a to je konec. Ale zpátky k našemu příběhu.

Simon se i s kouzelným prstenem vydal před odpornou bránu do skřetí pevnosti, kde pod kamenem nalezl papír objednávající hnusnou zeleninu pro nechutné skřety. Když dal papír obchodníkovi v obchodě a prošel se po vesnici, nalezl před vchodem do obchodu krabici se skřetí objednávkou. Hbitě vlezl do krabice, oblékl si prsten a po chvíli se již ocitl uprostřed skřetího panství, přesněji řečeno v jejich skladu.

Ve skřetím skladu se choval přesně

tak, jako se kdo v těchto situacích chová: prohledá krabičku a nalezl svoji kouzelnou knihu. Prohledá knihu, nalezl kus papíru a ze země sebral krysí kost. Papírem podloží dveře a kostí vyťukává ze zemeu klíč, který se pochopitelně zachytí do papíru na zemi. Simon papír sebral a dveře odemkl. Ve vedlejší místnosti děkoval za svůj pokrok nevděčnosti a nad se prozmýšlí okolo sehnta dosti, sebral vědro a kulatým otvorem. Simon konečně stanul tváří v tvář Druidovi, který byl připoután na provazů. Tady Simon nalezl Sordidovy neuklízející duch a vůčhavený kus Sekera. Když se pokusil v Druidem promluvit, byl jeho nevděčný sluha ihned zavden. Sejmul tedy svůj pokrok a přiblížil Druida o svojí ročně. Když se ho zeptal na plán Urku, dozvěděl se o jeho schopnosti mění se v Zlatou při spatření opilku. Nedostatek opilku nahradil Simon výtkem a otvorem nasazeným na Druidovu hlavu a přikoupil Zlatarek, které mu ukázal. Potom následovala překážená scéna, kdy se Simon musel pouštět extrémní akupunkturě v rámu Zelezné jámy aby vnitř skelétům a potom si od Jabloky vzal pilku, se kterou se mohl prořízuje tedy mříž. Takové normální záležitosti se skřety.

Simon se vydal do vesnice za Druidem, aby si vyzvedl odměnu za svou nálezu. Druid měl ale problém prosleny se svou dlhi podobou, ale bylina Frogbanne jeho problémy obopravemně vyléčila a Simon si mohl odnést výroutlany transmutační lektvar. V hospodě JJ Druida, který právě vlnpil tolikou výhry „lektvarem" se promluvil s farmáři převáděnými za kouzelníky, prokázal svoje schopnosti Nefilnovou kouzelnou hůl a po zhlédnutí členského příspěvku 30 zlatých obdržel členství v organizaci mladých kouzelníků.

Teď už a Simon připadal dostatečně připraven na soubor se zlou čarodějnicí. Vydal se tedy do její chatičky, otevřel dvířka a pokusil se ukrást kotlík. V následujícím souboji kouzelných slov čarodějnici ponížil s použitím kouzel od strony bílém se to ještě podařil také - použitím kouzla Avakazam, Pocus Pocus a Sausages pro transformaci o různých zvířat - zvlnop je stejný jako u naší kámen-mlýny papír a když se poněkud čarodějnice proměnila v kostomlétko chůdku, kouzlem Abracadabra se změnil do mýtí podobý a úpěchi dřou ve zdi. Cesta a Sordidově vězí již byla téměř volná.

Simon se vypravil na Cesty s chybějícím kolíkem ve skále a mapou doplnil kolíkem od dřevorubce. Na sněhu blíka stačilo dýchnout po konzumaci jediného peperminkového bonbónu a propadl před Sordidovou vězí hrozě překážkám na kolíčku hrozné čarodějnice. Před bránou do vězení Simon vypil kouzelný sekbar od Druida a ve změně zmenšené podobě prokoukl dírou ve dveřích. Tady se setkal s obrovským pakem, který jej v rubech odnesl do Sordidovy zahrady, kde Simona čekalo velice zajímavé dobrodružství.

Nejprve musel Simon v zahradě sebrat list, kámen a zápalku z vědra. Nad vodou nalevo si potom přilepil list PICK UP LILY LUN – pacur na jeho příkazy, které nekungal. Vzápětí zapálku pec střídá a použil list jako plachtu. Potom sebral semínka z trávy nalevo a kamenem z nich vymačka oleji, kterým promazal kohoutek. Pomocí pahe chlupu potom kohoutkem otočil a po zvýšení hladiny vody projel bezpečně dolevo. Před dřevorubcem Sibbou sebral z vody malého pulce a potom stačila jediná výhružka ujasnit se jeho života a Zibba omdlela v nerušenému. Potom co Zibba omdlela, sebral Simon houby a hnojí je snědl. Vrátila se mu nejen normální podobu, ale i chuť do posvětí čisté dobrodružství.

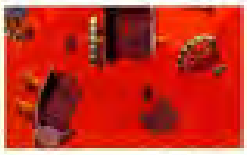
Simon se objevil ve stejné zahradě jako již byl, ale z pohledu normálního člověka vypadala podlouhlé mírně nad z pohledu trpaslíka jezdícího na kolu přes kouli. Simon vylezl ze stromu větev a vstoupil padrem větev do vědra. Popnul se asi vydal na ostrup před odlevočkou trahbou, se pochybně již jej chrlím ostopé nasazenou sekal. V pětení sebral ještě kopi a fanavij list a sestoupil dolů. Simon se teď ocitl v mučírně. Protože již věděl, jak to s mučírnách chodí, udělal následující věci: nejprve pomocí kopi shodil a sebral kolíčku klíčku, potom uchopil zamčenou truhlu a pomocí mechanismu svázaného pilkou truhlu otevřel a zmocnil se výhrnu svících ruček. Potom Simonovi již nic nebránilo v cestě do prvního patra. Tady nalezl následující věci: pytlík, pomůcku, kouzelnou hůlku a knížku. Knížku si přečetl a dozvěděl se něco o magických hůlkách. Kromě toho se dozvěděl o tajném mostu, ale o jeho vynalezu ještě nevěděl zhola nic. Zato když vložil popomé pachnoucí Sordidovu pomůcku do pytlíku a vysledný humus použil na mýtí dru, po chvíle se již v něm ominéné pasti Hepyosa přeneseně mýtka. Simon se podívá nad přenoupcení nebožného hrobovce a vystoupil do nejvyššího patra. Tady si promluvil s dvěma démony a zjistil, že jejich přáním je dostat se zpět do pekla. Kromě toho zde nalezl i chemikálie, kterými nabýjekal list a povlíkl jej na hábek na brnění démonům. V knížce, která se tady bezostýšně pozorovala, se dočetl o způsobu, jak démony poslat do pekla. Sestoupil o patro níže a po filosofické debatě s kouzelným strašidlem popsal tento zvláštní technický o zobrazení obrazu labyrintu v horním patře - dozvěděl se tak přesně chodu démonů a mohl je podle který již kdysi poslal do pekla, což velice rád udělal. Na opátku se od démonů snažili nálezci k ovládání teleportu. Když sestoupl do teleportu a stiskl jedný knoflík, Simon již věděl, že je v poslední části naší hry.

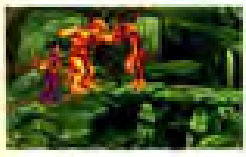
V pekle Rondovi si Simon nejprve promluvil na zlaťákem o východu a dostal leták svázaný prvním kvetlku. Potom sebral vějířku a kamínek. Pomocí ejaculu a větvičky si sestrojil primitivní pistol, kterým způsobil podlaní poplach a upír zlovence. Před odchodem stopnul na můstek, sebral ze stolku kostičku zápalek. Na konci vzdálého můstku sebral Simon kyblík vnitro na portálu a vydal se vstříc Sordidovi o vedlejší jeskyně. Před tím Sordidi vyjmenovat, promlíval jej Simon kouzelnou hůlkou a sychu stejně tak, jako Sordid proměnil všechny pyge nepřítele stávno předtím. Potlesdní co bylo nutné vrátil tvůj model hůlku do tašky, která byla ale po vyhlášení poplachu vyhlasil. Kde nestačí magie, nastoupí vlpny vaudek, a tak stačilo tlaku zapálit pomocí zápalek. Potom Simon hodil hůlku do tašky a zmůž jej moc - promlíval všechny kamene to jeveny zpět do jejich kotlové podoby. Pochopitelně se vzdvodl i Sordid a pokusil se Simona zavraždit. Nestačil při pádu do jámy s několika ostrými bodáčky mínul. Simon vyjmul všechny, vzdál se k Sordidovi a pomocí kbelíku s vosekem ho definitivně poslal do bílka.

Konečný si vychutnejte sami. Stejně tak si vychutnáváme i my poslední fáze tohoto návodu. Na shledanou v dalších návodů se těší

THE PLAYERS

V této rubrice se budeme pravidelně setkávat nad hodnocením technické a programové úrovně nových her (tj. jejich rychlosti, animací, nastavování atd.), případně radit, jak tyto nedostatky odstranit nebo alespoň eliminovat. Budeme se snažit ke všem hrám uvést technické informace (na jakých počítačích běhají, kteří podporují zvukové karty atd.). Součástí rubriky budou také tipy na vynikající nové útěky, linky na hry (ovšem pouze skutečného typu) apod. Ale ještě než začneme, chtěl bych vás upozornit, že tato rubrika bude jaksi celý čas otevřená pro Vás a proto, pokud budete mít spousty dotazy, připomínky či rady, neváhejte se a napište.





Dark Sun (v.0)

mikroprocesor Intel 80386 a výše
grafická karta VGA
zvuková karta PC Speaker
Roland MT-32 (LAPC-1, SCC-1, MT-32, LAPC)
AdLib (Gold)
Soundblaster (Pro, 16 ASP)
délka 17,5 MB (700k)
paměť 550k konv.
hlas, mysl, joy + -

Bum, hned napoprvé taková pařba. Komu by nebylo nápadné, že tato hra, přestože běhá pouze na mikroprocesorech 80386 a výše a má délku přes 17,5 tedy skoro „střední kategorie"), nepodporuje ani klasický EMS či XMS. Jak jistě víte, tyto paměti (většinou však EMS) se využívají především pro ukládání hudby a zvuků, které jsou navíc u této hry mimořádně kvalitní. Je tedy nabíledni, že hra si musí všechna důležitá data neustále přehrávat, což jí ční nemalinké pomalou (a to i na 486 kách). Řešení však není nijak složité. Stačí použít jakýkoliv ukládací program (např. SmartDrive či SuperPCKwik), díky kterému se ztratí doba nahrávání i na desetinu (což se již dá překousnout).

Další problém však může být požadavek na velikost konvenční paměti. Přes jerom 607232 bajtů se se SmartDrivem málokomu podaří vykoušit. Pokud však dočtete tuto rubriku dokonce, dostanete budete mít po problému. Hra má snad největší sbírku zvukových driverů, co jsem kdy viděl, ale přesto jí chybí drivery pro A/D převodníky (jako např. Disney Sound Source či Covox Speech Thing). Další důležitou věcí se zdá být tlak. Je hra je nehratelná bez myši. Protože se dnes však již prakticky nevyskytuje uživatel počítače PC AT 386 a výše, který by nevlastnil myš, používá tento nedostatek na tragicky.

Jurassic park 2 V1.22

mikroprocesor Intel 80386 a výše
grafická karta VGA
zvuková karta Soundblaster
délka 1,4 MB (3k)
paměť 550k konv. + 800k EMS
hlas, mysl, joy + - +

Této akční hře (která má bohužel již pramálo společného s vynikajícím románem Michela Crichtona) je po programové stránce málo vytknout. Animace je poměrně rychlá a plynulá. Zvuky jsou sice poněkud šumivé, a to především během hry, ovšem to lze snadno upravit otočením knoflíku volume na vašem Soundblasteru či zesilovači. Hra nepotřebuje žádné volné místo na disku a požadavky na paměť jsou na akční hru také v mezích. Shrneme-li to všechno, jedná se o průměrně naprogramovanou hru, čímž se ve své kategorii řadí k těm lepším.

Simon the Sorcerer

mikroprocesor Intel 80286 a výše
grafická karta VGA
zvuková karta AdLib
Soundblaster
Roland MT-32 (LAPC-1)
délka 7,9 MB (8k)
paměť 523k konv.
hlas, mysl, joy + - +

Nechci se nechat unést, ale jistě mi každý, kdo Simona viděl, dá za pravdu. Je tato hra je po technické stránce daleko před dvěma předešlými. Pracuje i na 286 kách. Na obrovské množství grafiky a hudby již obsahuje, je velice krátká, a přesto to vyvádí jeskyty. Vůbec nemahrávala z harddisku. Stačí jí pouhých 530k konvenční paměti, což snadno „vyjde" i každá 286 ka. Lze jí ovládat i z klávesnice, i když myš velice doporučuji.

S tímto parametry se Simon The Sorcerer stává přístupným na nejrůznějším spektru u nás používaných PC-ček. Ale abych se nerozplýval chválou, objevil jsem také jeden malý nedostatek, který se však dá snadno odstranit. Pokud chcete ukládat či nahrávat pozici, chvíli programu trvá, než všechny již existující zobrazí. Je to způsobeno tím, že hra samu obsahuje přes 400 souborů a vyhledávání pozic mezi takovou spoustou jmen zabere chvíku času na tom nejrychlejším harddisku. Velkému problému však zmizí, pokud použijete SmartDrive či jiný cachovací program.

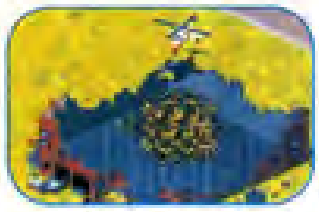
Nyní bych se rád vrátil k jedné starší věci, ke hře Wizardry VII - The Crusaders Of Dark Savant, jejíž spouštění způsobilo mnoha uživatelům nebývalé problémy (hlášení Insufficient Memory).

První příčina může být, že hra napracuje pod operačním systémem DrDOS 6.0. Trochu odlišná správa paměti v tomto systému již hře nevyhovuje. Pokud máte nainstalovaný DrDOS 6.0 a nechcete se hc zříci, stačí, když si vytvoříte systémovou disketu pod MsDOSem (například příkazy FORMAT /s nebo SYS) a spustíte systém z ní tj. vložíte i do jednotky A:. Pokud používáte program SuperStor na kompresi harddisku vlože, že pracuje i pod MsDOSem (stačí vytvořit na disketě soubor config.sys, napsat příkaz DEVICE=A:\STORDRV.SYS a tento soubor na disketu zkopírovat). Pokud však máte 286 ku a chcete program ovládat myší, nastavte vám než hru nahrát na disk nekomprimovaný, protože SuperStor zabírá v paměti přes 40k a hra vyžaduje něco kolem 600k volné konvenční paměti. Požadovaná velikost konvenční paměti je druhá možná příčina častého zákysu při spouštění. Řešení pro počítače s mikroprocesorem Intel 80286 jsem již naznačil, na 386 kách a vyšších je možné použít program EMM386 (jej vyhledat UMB) a co nejvíce programů a dvojce driverů nahrát tam. Nebo použít program QEMM, se kterým vás ve seznámím.

Program QEMM (Quarterdeck Expanded Memory Manager) od firmy Quarterdeck Office System je vynikající manažer paměti, který dokonale vyřeší všechny vaše „paměťové" problémy (opakuji, že však pouze u počítačů 80386 a výše). Používal jsem verzi 7.01 dokončenou z roku 1990, která již obsahuje i vlastní setupový program s podrobným nápovědou, program na optimalizaci a mnoho dalších utilit. Setupový program vám zobrazí všechny možnosti QEMM (ke každé je k dispozici podrobný nápověda) a umožní vám nastavit QEMM tak, aby co nejlépe vyhovoval vám a vámi používanému softwaru (podpora Windows 3.1, MsDOSu 6.0, programů na kompresi dat je samozřejmostí). Následně na to se spustí program optimalizační, který nás nechá nebo alespoň vlastní počítač s na základě zjištěných údajů vypočítá nejlepší kombinaci vložení používaných driverů a TSR programů do paměti. Poté vám sdělí jaké všechny kilobajty paměti po odsouhlasení nové konfigurace uloží a ptá se jestli jednou restartovat, aby zjistil, zda-li je vše v pořádku. Dále pak můžete spustit program Quarterdeck Manifest, který vám dopodrobna vypíše veškeré informace o vašem systému (kam se hodí SYSINFO z Norton Utilit a nové ještě pořadí, co vložit, abyste zvýšil paměť beze změny funkčnosti. Program QEMM je opravdu světová a mohu jen dodat, že se mi s ním podařilo „vytáhnout" 620k volné konvenční paměti a to i s driverem na myš, SmartDrivem, DoubleSpacem a dalšími utilitkami (norton, doskey atd.).

Na závěr bych se chtěl s vámi podělit o malý trik na známou hru Wolfenstein - 3D, kterou pro svou jednoduchost a rázovou náročnost na hardware dodnes hraje velká spousta pařanů. Je zajímavé, že trik pochází z druhým dílem této hry (Spear Of Destiny), na kterém však nefungoval. Pokud totiž do příkazové řádky připíšete slovíčko -goobers (tj. spustíte hru příkazem wolf3d -goobers) a během hry stisknete najednou klávesy <levý shift>+<levý alt>+<backspace>, aktivuje se dialogové okno (odvážnost) mód, který dovolí používat 4 dosažení hry. Potom kombinací klávesy <tab> a nějakým písmenem vyvoláte různé funkce včetně nesmrtelnosti apod. (např. <tab>+<i> vám dodá všechny zbraně). Jestli již sám přijdete na to, co která kombinace umí. Uvidíte.

JUNGLE STRIKE



Jen pro tento kratičký moment si představme, že jste nikdy neslyšeli o hře DESERT STRIKE.

O vynikající hře firmy ELECTRONIC ARTS, která je dostupná na počítače AMIGA, ST a na domácí videoautomaty SEGA MEGA DRIVE a SNES.

Představme si, že tuto hru neznáte a přečtěte si něco o úplně jiné hře firmy EA, která pro změnu nese název JUNGLE STRIKE.

Závěrečná cesta tohoto muže byla velice pohnutá, a na jejím konci stála jeho smrt. Mladý Kilbaba (takový Kibalíček), stejně zly a odporný ničemu se rozhodl pomstít strýc svého nebohého otce a uvážit imperialistickým stádům v čele se Státy Spojenými všechny druhy. S pomocí jistého jihoamerického drogového magnáta který se náhodou jmenuje Carlos Ortega se snaží vybudovat dostatečně silnou armádu a shromáždit nejčetnější bojovou techniku pro rozhodující úder. Muž jeho zkušené pěti vlasů i zbraní nukleární, jejichž zkoušky se dosi padouši účastní v rámci víkendové projížďky na vyšetření jaderné, jaderný výbuch na jednom z tichomořských ostrovů však neujde pozornosti družicovému systému C.I.A., a tak se o celé Kilbabovo tažení začnou zajímat i vyšší kruhy. Je rozhodnuto nasadit toho nejvyššího muže z těch nejlepších mužů. Muže, který ve svém používání vrtulníku Apache před lety zmařil imperium starého Kilbaby a muže, který si nemůže do čekat stačí, pokud možno co nejrychlejší akce. Tím mužem není nikdo jiný, než kterýkoliv nejlepší MEGA DRIVE, který se rozhodne zahrát si hru JUNGLE STRIKE.

V jisté arabské zemi

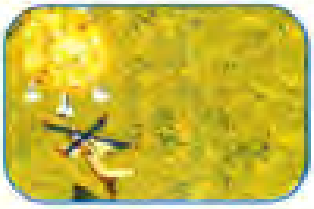
vládl kdysi odporný, zlobou

a nepřátelstvím ke kapitalistickému

světu prohnilý generál Kilbaba.

Mladý Kilbaba už ale vystrkuje růžky a nemešká na pokoji ani nikoli místo USA. Z dobře informovaných kruhů americké rozvědky se nejvyšší velení dozvědělo o jeho přípravovaných útocích na Washington D.C. Nejvyšší čas pro zahájení akce. Nová úprava vrtulníku Commanche je připravena plnit Svým domácím a čeká jen na povolení k startu. Muž na svém mítlí vsedá do kokpitu a pouští se do jedné z nejlepších akčních her na MEGA DRIVE vůbec. Hráč se tady pochopitelně stává pilotem již zmíněného Commanche, atly i několika (resp. 3) dalších strojů, o kterých si ovšem povíme později. Prozatím zůstaňme u Commanche - jednoho z nejlepších vrtulníků USAF, se kterým strávíme větší část hry JUNGLE STRIKE. Tento vrtulník je zasazen do izometrické 3D krajiny (tzn., že se na krajinu díváme jako z boku a z nadhledu a zcela plynule se tady pohybuje tím směrem, pro který se pilotovo srdce rozhodne. Vrtulník Commanche je prostřednictví vybaven 9 raketami HELLFIRE, 80 raketami HYDRA a 1000 nábojů kanónu. Díky jisem tlačítkům na SEGA ovladači a velké trvalé výbaví si, kterou je zbraní bude vrtulník posílat svoje nepřátele do pekla. Kromě hlavního 3D pohledu je tady ještě velice důležitá obrazovka vyvolaná po stisknutí tlačítka START, kde si můžeme podívat jednak na mapu zóny a jednotlivých objektů, můžeme si přečíst cíle jednotlivých misí a také kontrolovat stav munice a paliva.

Cílů hra je rozdělena do 9 rozsáhlých úrovní (nemohlo se zmýlit manuálem), který postupně jen pomalu postupují a malé překvapení pro všechny sušičské hráčaja ani jedna z nich nebude nějak jednoduchým. Hned první bojová akce nás zavede do Washingtonu kde nás čeká řada nelehkých úkolů - od ochrany monumentálních památníků americké historie (knihovny, pomníku T. Jeffersona a dalšího „mohumentu"), nějaké fanatických útočníků ve výtuvinnami naložených teroristických vozidech



až po ochranu samotného prezidenta samotných Spojených států, který se po městě prohání ve své limuzíně, která je jen o několik palců kratší než plně vyzbrojený (a notně protažený) Commache. Další mise zavedou hráče na cestu k šílencově pevnosti uprostřed pralesa. Ochranu pobřeží bude nutné vyřadit ve speciálním vznášedle, cestou naložit pár krabic plutonia a jako lahůdku na závěr zlikvidovat pět supertajných atomových ponorek...Tak bychom mohli pokračovat a zaplácnout celou stránku popisováním dalších misí. To z pochopitelných důvodů neuděláme, ale pro pořádek uveďme, že než se podaří šíleného Kilbabu i s jeho komplicem, Carlosem Ortegou, zlikvidovat, podíváme se ještě do jeho výcvikového tábora, provedeme noční nálet nad osadou uprostřed džungle (v téměř naprosté tmě je lze rozlišovat jen nejasné struktury při explozích střel - ha! výborný nápad!), vyčistíme město plné laboratoří, šílencových továren a speciálních obrněných vozidel (tady se pro změnu projedeme na speciálním policejním motocyklu), vzneseme se do výšek jihoamerického pohoří a v zasněžené, zaledněné krajině budeme zachraňovat zajatce, likvidovat střely Patriot, nacházet podzemní pevnosti a získávat zpět ukradené atomové hlavice, ve speciálním letounu F-117A se budeme prohánět nad opiovými plantážemi, a když to všechno úspěšně zvládneme, dostaneme se až do horského opevnění, kde se oba šílenci ukryli před útokem neporazitelného vrtulníku. Když se nám podaří oba zločince zajmout a dopravit do Washingtonu k přelíčení, čeká ná ještě jedno „malinké" překvapení, které vám ale neprozradím, protože byste se už neměli skoro vůbec na co těšit. To všechno a ještě mnohem více nás čeká ve hře JUNGLE STRIKE. Tyhle informace byste mohli po jisté námaze vyčíst i z reklamního letáčku na JUNGLE STRIKE či z podrobného manuálu na hru. Jaké to ale je ve skutečnosti, živé? Jedním slovem - skvělé! I když grafika na MEGA DRIVE není nijak extrémně detailní, v každém případě je jí tady dolik (ghe - ELECTRONIC ARTS nás decentně informují o rozsahu hry - celých 16 MEGA), že spolehlivě postačí k udržení hráčovy pozornosti a k stimulování pro spád hry důležitého faktoru „Jak-asi-bude-vypadat-další-zóna". Do zmíněné grafiky spadají jednak digitalizované-sekvence a animace při dokončení či v průběhu misí, digitalizované barevné fotografie kopilotů a cílů misí nebo v každé úrovni zcela jiná krajina - plná stromků, jezírek, domečků roztomile animovaných vojáčků, autíček, tančíků, plápolajících vlaječek ale i například kraviček na silnici, elektrických stožárů a benzínových stanic. Překrásná je zasněžená krajina, působivé jsou mise mezi ostrůvky při pobřeží, ponuře působí přelety nad temnou džungli. V sedmé misi se dokonce ponoříme do jihoamerického pralesa plného mayských zřícenin a pyramid, budeme míjet betonové i provazové mosty nad malebnou říčkou vinoucí se krajinou...

Celkově hru JUNGLE STRIKE nemohu hodnotit jinak než pozitivně. K výraznému spestření přispívá fakt, že lze ovládat celkem čtyři bojové stroje.

Pokud jde o hudbu a zvukové efekty, je to asi takhle: hudba tady je - rychlá a dravá, taková, jaká má být pro podbarvení válečné hry. I když je hudba jen mezi jednotlivými akcemi, plně ve svém rozsahu postačí. Zvukové efekty jsou působivé - salvy z kulometů, výbuchy, zvuky motorů ale i mluvená hlášení o ukončení misí. Tyto efekty nejsou sice nijak světoborné, ale hru příjemně podbarvují a vylepšují.

Hra je velice dynamická a napínavá. Nejde zase jen o nějakou bezhlavou střílečku - každá z misí má svůj propracovaný scénář, takže je třeba postupovat podle předem stanoveného plánu útoku. Kromě toho je důležité rozvrhnout si zásoby paliva a munice, dávat pozor na všemožné nepřátele, na které pochopitelně platí rozličná taktika (je zbytečné vyplýtvat na vojáka se samopalem raketu HELLFIRE a je zdlouhavé ničit atomovou ponorku palubním kanónem), a především umět se rychle pohybovat a střílet. To, jakou palebnou silou bude Commanche disponovat závisí na volbě kopilota. Na něm záleží rychlost střelby (a je to opravdu znát - od dvou až tří střel za sekundu až po ďábelsky rychlou salvu, která vmžiku zlikviduje i toho nejnebezpečnějšího nepřítele) a manipulace s navijákem, kterým probíhá záchrana zajatců a nakládání předmětů.

Je příjemné na chvíli si odpočinout od toho věčného střílení raket z Commanche a projet se po městě na policejní motorce nebo se vznést do oblak v letounu F-117A. Na druhou stranu jsou ale právě tyto ostatní stroje důležitou pojistkou před tím, aby JUNGLE STRIKE nebyl jen a jen novými misemi do DESERT STRIKE. Pokud totiž víte (a já vím, že víte), jak vypadá hra DESERT STRIKE, mohli jste celou recenzi přeskočit a spokojit se s tvrzením, že JS je to samé jako DS, jen s občasným spestřením v podobě jiných bojových strojů a s novými misemi v mnohem rozsáhlejším a rozmanitějším prostředí. Ale řekli jsme si, že DESERT STRIKE necháme protentokrát na pokoji. Ostatně - JUNGLE STRIKE patří mezi ty nejlepší akční hry i tak - jako pokračování slavného předchůdce i jako hra jako taková!

ICE

score	83%
Název hry:	**Jungle Strike**
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Na počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	95%
Grafika:	90%
Zvuk:	70%

Nemám nic proti válce na počítači.

Není mi proti mysli, když se lidé vyřádí a odreagují u mírně přihlouplých a krvavých bojových her a ve skutečném životě jsou mírumilovní a přátelští (i když si zkuste být přátelští k někomu, kdo vás porazí v SF 2...). Nemám konec konců nic ani proti firmě ELECTRONIC ARTS. Je to firma, u které je již její jméno zárukou přinejmenším slušné zábavy. Když ale mám vyslovit svůj názor na jejich hru s mírumilovným názvem GENERAL CHAOS a zůstat přitom v mezích spisovné češtiny, shledávám tento úkol značně obtížným...

Ale nebudu přece přehnaně „stranný" (což je opak od slova nestranný, a nesouvisí s žádným jiným, byť podobným slovem) hned od samého počátku a podívám se na GENERAL CHAOS očima nezaujatého pozorovatele. A co tady vlastně uvidím? No, je to vlastně taková zajímavá věc. Můžu si vybrat počet hráčů, zamáčknu slzu nad svojí osamělostí při psaní recenzí, zvolím variantu pro jednoho hráče a jako Generál Chaos jdu do boje. Na podivné mapě si vyberu místo bitvy, potom mě čeká volba jakéhosi týmu - útočný, demoliční, hrubě silný a commandos a jdu na věc. Protože jsem předtím absolvoval důkladný trénink ve výcvikovém táboře, tak znám dopodrobna ovládání - jedním tlačítkem se střílí, druhým tlačítkem se chodí a třetím se přepíná, kdo z pětičleného týmu se vlastně bude pohybovat. A to je všechno. Na jediné obrazovce/bojišti poseté zátarasy, ostnatými dráty, říčkami, pytli s pískem, domečky a dalším harampádím se na mě vysype pět stejných hromotluků s nejrůznějšími samopaly, plamenomety, granáty, výbušninami, minomety a podobným konvenčním arzenálem (který mají pochopitelně i moji vlastní hromotluci), chvíli okolo sebe obě skupinky pobíhají a přičemž já jako ostřílený Vietnamsko/Korejsko/Kuvajtský veterán nedělám nic jiného, než že zuřivě tisknu tlačítko „A", kterým střílím na nejbližší nepřátele nejrůznější zbraně.

Občas někdo po zásahu granátem, samopalem či jinou zbraní padne, chvíli odpočívá, sleduje bojiště a potom vstane, opráší se a bojuje dál („Tenhle granát mě roztrhal na tisíc kousíčků, bolí mě z toho hlava"). Někdy však zasažený voják nevstane, a tak k němu pošlu doktora, který na chvíli odnese raněného z bojiště. Tenhle zmatek ale netrvá dlouho, protože po chvíli jsou všichni moji vojáci beznadějně mrtví a bitva končí. Z obrazovky se na mě zašklebí ten nejodpornější obličej, který jsem kdy viděl, a jen úcta k hodnotám mi brání prohodit MEGA DRIVE obrazovkou televize ven z okna (což je mimochodem velmi obtížný, ale značně uspokojující úkon, při kterém dochází k maximálnímu poškození herního zařízení i tepelné izolace místnosti). Ale prohrát bitvu neznamená prohrát válku, a tak se bojuje znova, pro změnu zase o jiné území. Pokud se po obrovské námaze a notné dávce štěstí podaří porazit nepřátelskou armádu, začíná další kolo - to samé znova od začátku...

Na světě je dost chaosu i bez této naprosto úletové a podivné hry...

Po pravdě řečeno, kdyby hra GENERAL CHAOS umožňovala pouze možnost hry pro jednoho hráče, zabírala by na tomto místě přibližně desetkrát menší plochu, na které bych rozebíral, jestli je hra uboze hloupá nebo hloupě ubohá. Naštěstí, je tady jedno naštěstí. Naštěstí totiž firma ELECTRONIC ARTS přišla na podzim roku 1993 s něčím zcela novým. Hra GENERAL CHAOS totiž není jen pro jednoho či, jak již jistě tušíte, pro dva hráče, ale díky speciálnímu adaptéru 4 WAY PLAY se této akce mohou zúčastnit až 4, slovy čtyři, nezávislí hráči. GENERAL CHAOS bohužel tento adaptér (který využijete mimo jiné i u her MADDEN NFL, BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, MUTANT LEAGUE HOCKEY, NHL HOCKEY a INTERNATIONAL SOCCER) neobsahuje, a tak budete muset (pokud ovšem máte dost peněz a kamarádů pro 4-hráčový mód) vynaložit ještě další peníz na tento originální adaptér. O tom, jestli se to vyplatí či ne, budete muset rozhodnou sami. Jisté je, že již při hře dvou hráčů se z naprosto MEGA-stupidní hry GENERAL CHAOS stane celkem hratelná akční hra pro pobavení. Nejsou tady ale žádné originální myšlenky, ovládání je neskutečně primitivní, míra ovlivnění bitvy závisí převážně na faktoru „kdo-padne-první-už-nebude-mít-čas-vystřelit", i když jsou zde volby týmu a volba zbraní, situaci to příliš nevylepší. V každém případě si ve dvou užijete více legrace.

GENERAL CHAOS je bezpochyby jednou z nejprimitivnějších her, kterou jsem kdy viděl. Stupidní myšlenky, ubohé provedení, děj založený na pobíhání a střílení okolo sebe. Pro jednoho hráče je hra naprosto nesmyslná a hloupá. Díky možnosti hry dvou hráčů (nemluvě o 4 WAY PLAY) se ale z této ubohosti stává docela slušná zábava. Je rozhodně příjemnější nechat se rozstřílet svým kamarádem, než neosobním počítačem. Hru GENERAL CHAOS můžu doporučit milovníkům tvrdých chlapíků, které jen tak jeden granát nerozhází, milovníkům bezhlavého střílení a milovníkům ELECTRONIC ARTS, kteří chtějí mít každou hru od této firmy. Těm ostatním můžu snad jen doporučit, aby zbytečně nezvyšovali hladinu adrenalinu ve své krvi a hru GENERAL CHAOS si s klidným srdcem nechali ujít. JP

General Chaos

score	47%
Název hry:	General Chaos
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Střílečka
Na počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	40%
Grafika:	50%
Zvuk:	40%

Jurassic park

Námět Jurského parku je svou podstatou jako stvořený pro počítačové (a samozřejmě automatové) hry. O této skutečnosti svědčí fakt, že různé hry se stejným názvem - JURASSIC PARK - existují podle našich ověřených informací na počítače PC, CBM AMIGA, SNES, NINTENDO GAME BOY a v neposlední řadě i pro SEGA MEGA DRIVE. Zatímco autorem hry na ostatní stroje je firma OCEAN, známá svými „filmovými hrami" - ADDAMS FAMILLY, ROBOCOP, LETHAL WEAPON, JURASSIC PARK pro SEGU má na svědomí tým BLUE SKY PRODUCTIONS. Bude jistě působivé podívat se, jak tento výtvor vypadá. Když se řekne MEGA DRIVE, většina nezasvěcených si jistě představí záplavu akčních (povětšinou 2D) her. Nebudeme s touto představou polemizovat, přít se, ani dokazovat, že na MEGA DRIVE existuje i řada jiných než akčních (i jiných než 2D) her. Pro tuto chvíli se totiž musíme spokojit s faktem, že JURASSIC PARK není nic jiného, než právě taková klasická 2D akční hra.

score	59%
Název hry:	**Jurassic park**
Výrobce:	Ocean
Žánr:	Zpracování filmu
Styl:	Střílečka
Na počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	80%

To ale samo o sobě nic neznamená. I když by se mohlo zdát, že právě v této oblasti lze jen stěží vymyslet nějaké nové nápady a originální legrácky, samotný námět románové a filmové předlohy je již sám o sobě příslibem něčeho, co tady ještě nebylo. Nebudu předstírat, že někdo z vás o projektu JURASSIC PARK nikdy neslyšel, takže se o ději předlohy příliš zmiňovat nebudu. Jestli je mezi vámi přece jen někdo, kdo příběh JP nezná, je zhruba takovýto: kniha Michaela Crichtoina obsahuje velice spletitý a dramatický děj, který se na tuto stránku nevejde a film...ve filmu je prostě spousta kráááááásných dinosaurků od Stevena Spielberga a kouzelníků z ILM. Pokud jde o děj hry, je podobný jako u filmu - je tam prostě spousta dinosaurků. To ale nevypaá příliš jako kvalifikované zhodnocení, takže to raději vezmu z jiného úhlu pohledu. JURASSIC PARK nabízí hned zpočátku velice sympatickou volbu: je to volba hlavního hrdiny. Tady se můžeme rozhodnout, jestli se po vzoru filmu vydáme s doktorem Grantem po sedmi viceméně nepříliš rozsáhlých úrovních a našim cílem bude dosáhnout helikoptéru a uniknout z ostrova, anebo jestli si zvolíme o něco sympatičtější postavu Velociraptora - druhého nejstrašnějšího dravce na zemi - a úkolem bude prozměnu projít pět úrovní (o jejichž velikosti platí totéž co u předchozího bodu) a jako lahůdku na závěr ulovit milého doktora Granta i s jeho paleontologickým kloboučkem a uprchnout z ostrova na nákladní lodi (pro ty, kteří knihu nečetli podotýkám, že nákladní loď byla pro dinosaurky jediným způsobem, jak uniknout z ostrova a děj knihy byl dramatizován časovým limitem, který určoval dobu, kdy odpluvší nákladní loď dorazí s novým nákladem skrytých raptorků na kostarickou pevninu - ale to opravdu jen na okraj).

Je to smutné, ale je to tak.

Jurassic park se dere všude. Naprosto dokonale komerčně zpracovaný trhák

Stevena Spielberga už zasáhl obrovské množství odvětví lidské činnosti.

Na tomto místě si ale kupodivu nebudeme povídat

o umělohmotných modelech Triceratopsů, o malých a roztomilých plyšových

Tyrranosaurcích, o tričkách JP, o filmu, o vynikající knize Michaela Crichtona...

Celá hry vypdá přesně tak, jak si zarytí odpůrci akčních her na konsole představují - jednoduchá 2D akční chodička. Jako Dr. Grant máme k dispozici rozsáhlý arzenál uspávacích střel, omračujících granátů, elektrických paralyzérů, dokonoce raket země-dinosaurus (rakety země-vzduch v.28.03). Dobrým nápadem je, že jako Dr. Grant nemůžeme dinosaurky zabít - je možné je pouze na určitou dobu uspat. Připomínat, že není vhodné pobíhat okolo právě se vzpamatovávajícího Velociraptora je snad zbytečné. Grantova cesta nás zavede přes les, elektrárnu, jízdu na gumovém nafukovacím člunu až do čerpací stanice, kaňonu, sopky (?! - tak tohle nebylo ani v knize) a konečně hlavní budovu, kde se v hale s vystavenými kostmi prehistorických obrů odehraje souboj se dvěma finálními Raptory (který je příšerně snadný - pokud víme jak na to).

Jako Raptora nás čeká úkol o něco jednodušší - nemusíme se obtěžovat s kontrolováním stavu střeliva a s vymýšlením figlů na jednotlivé nepřátele - stačí použít hrubou sílu čelistí či šestipalcových drápů a veškerý odpor nepříjemných dinosaurů i ozbrojených strážců parku je marný. Je poetické, jak velkou zásobu pohybů takový Raptor má - několik druhů kousnutí (normální, kousnutí při zemi a žraní Compů, kousnutí s následným trháním, kousnutí a sklonění hlavy, Raptor může i zcela bezúčelně zařvat jen pro naše potěšení), kromě toho používání drápů při výskoku, plížení, velice rychlý běh, obrovské skoky... Takový život Velociraptora je prostě radost sama. V této verzi procházíme stejné úrovně jako s Grantem (kromě jízdy na člunu - pochopitelné a vulkánu - nepochopitelné), které jsou však poněkud modifikované. Na konci čeká souboj s Grantem, který je opět ďábelsky jednoduchý. Škoda jen, že scéna žraní Granta je nahrazena jeho zbabělým útěkem (takže vlastně nikdo neví, jestli ho sežral s kloboukem nebo bez klobouku). Postavičky dinosaurků jsou roztomile animovány, nejlépe pochopitelně postavy Raptorů, ale ani ostatní (je tady celkem 6 druhů - Tyrranosaurus Rex, Velociraptor, Brachiosaurus, Dilophosaurus, Procompsognathus a Pterodaktylus) nezůstávají pozadu. Čas od času se zdí probourá hlavička milého T-Rexe, která zabírá skoro polovinu obrazovky a hned je o něco veseleji, i když při prvním setkání se jeho řevu člověk trochu lekne (a možná mu trochu ztuhne krev v žilách...). Zvuky džungle jsou roztomile věrohodné a řev ještěrů ujde. I když JURASSIC PARK na MEGA DRIVE nedosahuje takových kvalit, jako třeba JP na PC (znamená JURASSIC PARK na počítačích Personal Computer), je to určitě kousek, který stojí za vidění. Pro milovníky knihy, filmu, dinosaurů či všeho dohromady je to povinnost.

ICE

MICK & MACK

Licence jsou na všechno - na filmy, na knihy, na písničky i na léky. Firma Virgin je známa svými sondami do světů zatím neobydlených. Pro svoji novou hru na Mega Drive si pořídila licenci na maskoty firmy McDonalds.

Je to trochu podivný nápad, ale budiž. Představte si, že sedíte u Donalda, cpete se hamburgery, chroustáte hranolky, jedním brčkem cucáte shake a druhým kolu a vtom se u vašeho objeví podivný klaun. Stručně shrne dosavadní snažení McDonalda v oblasti očišťování životního prostředí a teleportuje vás na nejvíce postižené místo. Objevíte se v zamořeném lese plném odpadků a radioaktivních mutantů s pistolkou v ruce. Je to, pravda, trochu nečekaná situace, která by leckoho mohla vyvést z míry. Já se objevit v jakémsi cizím lese, asi nejprve dojím hamburger a když vize nepřejde zkusím se zastřelit pistolkou, abych zjistil, jak je sen reálný. Jak už název napovídá, Mick se v odpadkovém světě neocitne sám, ale se svým kamarádem Mackem, takže se sebevražedné sklony nedostaví. Naopak, obě děti se do situace rychle vžijí (jak řekl Jakeš: „Naše děti jsou odolné a tuhé") a začnou vybíjet nečistoty hlava nehlava. Špína je různého druhu, od létajícího slizu po radioaktivní sněhuláky. Za všemi licencemi a povídačkami o ekologii se však skrývá obyčejná, i když dobře zpracovaná, plošinkovka, která není ničím novým pod sluncem. Ba naopak, je to téma již tak ohrané, jako žádné jiné. Co je tedy na Donaldovském dobrodružství zajímavého a co ne? Zajímavá je jistě grafika, která spolu s animací patří mezi to nejlepší, co jsem na Mega Drivu viděl. Není sice tak jemná, jako na Super Nesu, ale stačí k navození atmosféry kresleného filmu. Přese všechny detaily a barvy však zůstává nepříjemný pocit, že tohle všechno jsme už viděli. Takovýhle plošinkových skákaček s tématickou grafikou jsem již proskákal doslova stovky. Některé jsou výjimečné originálními nápady, avšak Mick and Mack mezi ně rozhodně nepatří. Stačí-li vám ke štěstí dobrá grafika a příjemný pocit ze hry, nemusíte této hře nic vyčítat. Hledáte-li však něco nového pod sluncem, tenhle cartridge rozhodně nekupujte. Animace je bez diskuse na vysoké úrovni, i ty nejmenší potvůrky se při lezení složité vlní a třesou, je vidět, že animátor se nenudil. Zbraň Micka je maličko inkriminující, při střelbě to vypadá, jako by provozoval cosi nekalého...

Objevíte se v zamořeném lese plném odpadků a radioaktivních mutantů s pistolkou v ruce.

Hudba je tak akorát na úrovni, vnímáte, že něco zvučí, ale melodie vám v hlavě neutkví. Typická hudba nehudba balancující mezi apatií posluchače a volbou Sound Off. Zvuky jsou OK, klasické efekty různého řihání, skřehotu, mlácení a řinčení. V životě gamesníka jsou tyto zvuky tak časté, že si jich ani pořádně nevšimnete.Hratelnost je tak akorát, ale obtížnost je příliš nízká. I když si můžete zvolit ze tří úrovní složitosti, je zbytečné procházet stejnými krajinami na úroveň nejtvrdší, když na úroveň lehkou je projdete hravě a uvidíte to samé. Opravdu mně již nenapadá, co k této hře dodat, všechny takovéhole plošinkovky se mi zdají jako dejavu, jsou si podobné jako vejce vejci. JP

score	71%
Název hry:	**Mick and Mack**
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Střílečka
Na počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	69%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	81%

TECHNO CLASH™

Příběh hry je povzbudivý:
do Vnitřní Říše pronikl skrz mezidimenzionální bránu démon - Engine Man

A zase jedna taková, jakých je opravdu hodně. Jaká? No taková normální 2D akční chodička střílečka - mlátička, kterých už tady bylo a bohužel ještě bude jistě obrovské množství. Proč ale naříkat a kazit radost všem příznivcům a obdivovatelům těchto her. Tak znova. Hurá!!! Další báječná akční hra je na světě! Ale ne. TECHNOCLASH je opravdu jenom jedna z „těch". Přesto se na ni ale nezaujatě podívame - třeba se někomu z vás zalíbí...

Pro názornost si ale představte, že takový Engine Man je docela obyčejný robot). Vnitřní říše je vzkvétající říší kouzel, magie a podobných kladných jevů provázející vyspělou civilizaci, zatímco Engine Man přišel z Vnějšího Království, z říše techniky a strojů. Je pouze otázkou času, kdy armády ocelových robotů zaplaví Vnitřní Říši leskem svým ocelových plátů, skřípěním ozubených kol a smradem špinavého oleje. Jeden z nejmocnějších kouzelníků - Abaris proto povolal prince Vnitřní Říše jménem Ronaan a vyslal ho na nebezpečný úkol. Spolu s ním a se dvěma společníky se musí vypravit se přímo do srdce království robotů Vnější říše a zničit jejich civilizaci dříve, než zaplaví celé království...

No taková normální 2D akční střílečka - mlátička

Poetický příběh dává zajímavý podklad pro víceméně nezajímavou a průměrnou hru. Ta vypadá následovně. Na cestu po sedmi rozličných zónách techno-světa se vydává kouzelník Ronaan doprovázen jedním ze dvou možných osobních strážců. Krajinu sledujeme z ptačí perspektivy ve 3D provedení. Když už jsme u těch ptáků - Ronaan má na rameni také jednoho - je to sokol a jmenuje se Indar. S jeho pomocí je možné proletět celou úroveň (která nebývá nikterak rozsáhlá), prohlédnout rozmístění nepřátel, předmětů a dalších užitečných věcí. Ronaan má v každé úrovni svobodu pohybu (čili se může pohybovat do všech stran), může okolo sebe mydlit svou kouzelnou hůlkou a může pochopitelně používat nejrůznější bojová kouzla. Vždyť TECHNOCLASH je zápas robotů s magií.

Nečekejme ale od kouzlení žádné velké zázraky. V podstatě je tady jedno základní slabé bojové kouzlo, osm rozvinutých bojových kouzel (blesky, časové bomby, firebally, tři firebally najednou, bojová kouzla ničící vše živé resp. vše robotické na obrazovce atd.) a pár nebojových (uzdravování, levitace, teleportace a nepřemožitelnost). Kouzla jsou sice hezká věc, ale co s nimi, když jsou všechny skoro stejné. Když srovnám systém kouzlení například s hrou CHAKAN, která je rovněž na MEGA DRIVE (tady bylo celkem dvanáct kouzel, ale jejich rozmanitost - ohnivé, ledové meče, skákání, neviditelnost, zemětřesení...dávala hře mnohem lepší barvitost a pestrost), nezbývá než zaplakat nad nedostatkem fantzie tvůrců hry.

Úkoly jdnotlivých úrovní jsou rozmanité, ale v podstatě jsou všechny stejné - použitím klíčů otevřít či zavřít dveře, spustit výtah, najít vchod do laboratoří, deaktivovat silové pole...To všechno by se dalo shrnout o jediného - projdi všechno hala bala a najdeš všechno co potřebuješ. Žádné složité problémy, žádné hádanky, žádné obtížné nástrahy - nic. Jen hromady a hromady robotů střílejících řízené či neřízené střely, případně vypouštějící kaluže zeleného oleje či vykonávající jiné bohulibé činnosti. Na konci a v průběhu jednotlivých úrovní se nachází hromady nejrůznějších bossů a subbossů (to znamená malých a velkých SUPERROBOTŮ), na které je potřeba obvykle vplýtvat obrovské zásoby kouzel.

Pokud jde o technické provedení, není na něm nic neobvyklého, co by zasloužilo vyzdvihování či hanění. Je to zkrátka jedna z takových (tak dost - red!)...no prostě: grafika je roztomilá, úrovně jako Casino, Smetiště, Poušť, Podzemní město a všechny ostatní vypadají přesně tak, jak by vypadat měly. V Casinu jsou zdobené fasády domů, dlážděné ulice, vysoké sloupy, na smetišti je hromada odpadků, vraků automobilů, starých pneumatik a dalšího svinstva, v poušti jsou kaktusy...Hudba a zvukové efekty, které hru provázejí jsou na můj vkus zcela dostačující a musím říci, že i celkem slušné.

Buď jak buď, TECHNOCLASH, tedy „strhující souboj magie s technikou" není ničím jiným, než obyčejnou střílečkou, kterých už tady bylo víc než dost. Nechci se dotknout majitelů MEGA DRIVE ani firmy ELECTRONIC ARTS, ale myslím si, že oba (tedy MEGA DRIVE i EA) mají na víc, než na naprosto řadové průměrnou ubohost typu TECHNOCLASH. Ostatně, EA svoje schopnosti na herním trhu prokázali i jinými výtvory (JUNGLE STRIKE) a MEGA DRIVE se už o sebe taky nějak postará. TECHNOCLASH ale k pozdvižení úrovně her na tomto stroji nepřispěje. Alespoň u mne ne!

Levi

score	40%
Název hry:	**Technoclash**
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Fantasy
Styl:	Střílečka
Na počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	40%
Grafika:	50%
Zvuk:	50%

tipy a triky

Vážení čtenáři, vážené čtenářky, milí ježci. Dnes vám přinášíme několik zajímavých tipů a figlů, které by vám mohly pomoci na vaší cestě s domácími videoautomaty firmy SEGA. Doufáme, že vám některé z těchto figlů a a kódů přijdou vhod, a že vás povzbudí v dalším hraní. Tak do toho:

SONIC THE HEDGEHOG

Tenhle tip zná snad každý majitel MEGA DRIVE, ale přesto jej uvedeme jako začátek naší rubriky, jen pro vaše potěšení:
Na úvodní obrazovce s ježkem stiskněte směrový ovladač postupně NAHORU, DOLŮ, DOLEVA a DOPRAVA - ozve se signál. Držte tlačítko „A" a zároveň stiskněte START - volba úrovní vás nemine.

JUNGLE STRIKE

Snad vám tyto kódy pomohou v boji proti šílenému Kilbabovi a jeho drogovému kolegovi.
CAMPAIGN 1; WASHINGTON D.C.:
CAMPAIGN 2; SUB HUNT: RLH3WTNSF3L
CAMPAIGN 3; TRAINING GROUND: 9V6ZR9WNMCZ
CAMPAIGN 4; NIGHT STRIKE: XTMJK39W4H6
CAMPAIGN 5; PULOSO CITY: VNPYXSHGK9Z
CAMPAIGN 6; SNOW FORTRESS: WSD3R9W7HZF
CAMPAIGN 7; RIVER RAID: THPKNL6MHZY
CAMPAIGN 8; MOUNTAINS: 7GYKBRVWT4X
CAMPAIGN 9; RETURN HOME: N4SHK3XVWLR

JURASSIC PARK

Potěšte se v honičce s Dr. Grantem nebo s Raptorem. Ale mimochodem, ta hra není jak dobrá, jak bychom mohli očekávat...

Dr. Grant:	Raptor:
LEVEL 2: 29D3301V	LEVEL 2: I21G0016
LEVEL 3: 4UFFG09P	LEVEL 3: K21G0018
LEVEL 4: 6TJVG218	LEVEL 4: M21G001A
LEVEL 5: 8VVVM2DA	LEVEL 5: O21G001C
LEVEL 6: AURV94DS	
LEVEL 7: CUNFS4DT	

ECCO THE DOLPHIN

Kódy do jednotlivých úovní? Žádný problém!
1. The Undercaves WEFIDNMP
2. The Vents BHEBLFBE
3. The Lagoon ERYELFBO
4. Ridge Water DQXDVREJ
5. Open Ocean JJDPVREA
6. Ice Zone PVGEYREN
7. Hard Water XAOAYREE
8. Cold Water UQYVXREV
9. Island Zone UYJZUREP
10. Deep Water ZYYGVRER
11. Marble Sea RMXKXREC
12. The Library VGSOXREZ
13. Deep City TUIHXREU
14. City of Forever IROSXREX
15. Jurassic Beach FXMTAPEA
16. Pteranadon Pond JXFXAPEB
17. Origin Beach PVABBPEF
18. Trilobite Circle GGUEBPEE
19. Dark Water BSOIBPEJ
20. Deep Water UARSQUEL
21. City of Forever POZHGPLR
22. Eccos Home
23. The Tube VDHGKMLS
24. The Machine CSOCKMLR
25. End Boss

LHX ATTACK CHOPPER

THE LIBYAN CAMPAIGN:
1. CQAAAFA
2. CQAAIEA
3. CQAAQHA
4. CQAEYGC
5. CQAEAVA
6. CQAEIUA
7. CQIEQTA
8. CSIEYSE
9. CSIEBBC
10. CSIERDC
11. CSIERDC

THE EUROPEAN CAMPAIGN
1. CQYEIYA
2. CQYEQ6A
3. CQYEY4A
4. CQYEBJG
5. CQYEJIG
6. CQYERLG
7. CSYEZKC
8. CSYEBZA
9. CSYEJYA
10. CSYERGA

THE VIETNAMESE CAMPAIGN
1. CSIEZCC
2. CSIEBRA
3. CSIEJQA
4. CSIERTA
5. CSIEZSA
6. CSIEAJG
7. CSIEIIG
8. CSIEQLG
9. CQYEYKC
10. CQYEAZA

FLASHBACK

Snad někomu z vás pomohou tyto kódy pro obtížnost Easy:
LEVEL 1: PIKEL
LEVEL 2: BETSY
LEVEL 3: PANCHO
LEVEL 4: STUDIO
LEVEL 5: TOHO
LEVEL 6: AKANE
LEVEL 7: INCBIN
LEVEL 8: CYGNUS

JAMES POND: ROBOCOD

Na titulní obrazovce držte „A", „B" a „C", dolů a doleva. Po stisknutí startu si už jen zvolte úroveň...

Tak tolik pro dnešek k našim figlům a kódům. Snad vám některé z nich zvedly náladu nebo alespoň pomohly k dohrání nějaké zapeklité hry. V příštím čísle se podíváme na úplně jiné tipy, pravděpodobně na úplně jiné hry.

Star Fox

Málokdo ví, že hra STAR FOX existuje ve dvou verzích. Ta jedna se jmenuje STAR FOX a druhá STAR WING. Obě dvě verze jsou stejné a liší se jen v zemích, ve kterých jsou distribuovány. Tento zdánlivě nesmyslný fakt uvádím proto, abych dokázal svůj smysl pro humor kombinovaný se znalostí angličtiny - STAR WING lze totiž přečíst jako [stár ving], což může nezasvěcenému znít jako STARVING - hladovění. Tato slovní hříčka není na tomto místě tak úplně bezúčelná, protože mezi příznivci SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM byl hlad po hře STAR FOX obrovský. Jistě bude zajímavé povědět si něco o tom, proč jedna hra vyvolala takovou vlnu žádostivosti a chtivosti.

Když majitel „většího" počítače jako AMIGA. ST či PC usedne před svůj monitor, vloží do drivu disketu (případně navolí odpovídající direktorář a spustí odpovídající *.exe), počká, až se po chvilce objeví titulky a úvodní volby, nastane chvilka napětí.

Po uplynutí této chvilky je člověk/hráč buďto nepříjemně překvapen anebo výská nadšením. Určitá část těchto jedinců (rozuměj počítačem pohlcených hráčů, kteří se dokážou kriticky postavit i k sebelepší hře) se znechuceně odvrátí potom, co se na monitoru začnou pohybovat vektorově zpracované trojrozměrné objekty, které nutí hráče vsednout do nabízeného vrtulníku/ automobilu/ letadla/ rakety a ve vektorové grafice střílet vektorové střely po vektorových nepřátelích. Ovrácení od obrazovky je ale přesně to, co neudělá ani jeden z majitelů SNES, když uvidí naprosto plynule se pohybující hromady vektorových objektů, jejichž pohyb zajišťuje právě SNES. Firma NINTENDO již před notně dlouhou dobou pustila do oběhu informaci o novém, revolučním prvku, který bude montován přímo do zásuvných herních modulů a nebude tedy nutit majitele SNES k dokupování žádného dalšího vybavení. Tento zázračný prvek má název FX-CHIP a jeho schopnosti jsou skutečně omračující. SUPER FX CUSTOM GRAPHICS CHIP byl vytvořen týmem Argonaut Software ve Velké Británii. Je schopen zpracovat animace až 100 polygonů na jediné obrazovce, dokáže i takové drobnosti jako regulování velikosti a rotace spritů (to jsou takové ty malé pohybující se objekty), stínování objektů, rotace bitmapových struktur, to vše pochopitelně v reálném čase...

ZÁZRAČNÝ PRVEK MÁ NÁZEV FX-CHIP

Nesmíme ale zapomenout na hru STAR FOX samotnou. Ostatně, můžeme si být jisti, že o FX-CHIPu toho ještě uslyšíme tolik, že nás bude bolet hlava.

Nechme ale zatím stranou všechny budoucí projekty využívající tento prvek, které se na nás v budoucnu přiřítí a podívejme se na vlastní ideu a provedení hry Star fox

Císař Andross je ošklivý a zlý. Skupina rebelů, která je sdružena do organizace jménem Silver Force je sympatická a přátelská. Tvoří ji čtyři ostřílená zvířátka - žabák Slippy Toad, zajíček Peppy Hare, sokol Falco Lombardi a konečně maskot hry a hlavní hrina - lišák Fox McCloud.

Společně se vydávají na cestu po galaktickém systému Lylat, aby dostihli zlého císaře a provedli mu něco velmi ošklivého. Hru sledujeme z pohledu Foxe McClouda a jeho raketky. Na cestu se však vydává celá skupina, která si vzájemně pomáhá a doplňuje se, nicméně ostatní členové nejsou nijak ovladatelní. Tolik k vůdčí linii hry. Poznamenejme, že systém Lylat je rozdělen do třech větví podle obtížnosti. V každé z těchto větví nalezneme pochopitelně jiné prostředí a jiné nepřátele.

Teď si ale řekněme něco o vlastním průběhu hry, když předtím přiznáme, že nápad není zrovna nejoriginálnější. I celá hra je vlastně odrůdou obyčejné 2D střílečky, jenže v 3D provedení, které sledujeme z kokpitu. Představme si takovou klasickou kosmickou střílečku jako třeba XENON II, ve které se pohybujeme jedním směrem a posíláme všechno co se hýbe k čertu. A do této atmosféry se nyní vžijeme očima pilota takovéto raketky. Celá hra je zpracována sice v jednoduché, nicméně neuvěřitelně rychlé a propracované 3D vektorové grafice. Občas se tady pohybuje tolik objektů takovou rychlostí, že člověk prostě nestíhá ani kulit oči. Foxovu raketku sledujeme zezadu a musíme ji provést přes hromadu zapeklitých úrovní plných sloupů, mostů, můstků, bran a branek a nejrůznějšího dalšího harampádí až k tuhému bossovi na konci každé úrovně. V některých částech ale již neovládáme raketku z vnějšího pohledu, ale usedneme přímo dovnitř kabiny, abychom se „promleli" skrz rotující a valící se vesmírné objekty - kráááááása.

STAR FOX je naprosto revoluční a převratnou hrou v historii přístroje SNES a domácích videoautomatů vůbec. Jsme zvědaví, jak se na tento výtvor budou dívat kupříkladu majitelé MEGA DRIVE, či jak budou smutní ti majitelé SNES, kteří si STAR FOX nebudou moci dovolit. Přijít o STAR FOX totiž znamená propásnout novou generaci her na konsolích.
ICE

score	53%
Název hry:	Starfox
Výrobce:	Nintendo
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Na počítače:	SuperNes
Obtížnost:	Střadně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	40%
Atmosféra:	60%
Grafika:	60%
Zvuk:	50%

TINY TOON

Kreslené grotesky se dožily již spousty zpracování od trochu pomatených Space Ace až po Inspektora Gadgeta. Tiny Toon je správným příkladem, jak taková lepší computerová groteska má vypadat.

Toon je bláznivý zajíc ovládající různé bojové kopy, běhání po zdech, superskoky a tak dále. Ve stylu králíka Rogera si žije svůj živůtek v kresleném světě, který se hemží problémy a radostmi pohádkových postaviček. I Toon má své problémy a protože vás hra usadí do jeho kůže, musíte jeho trable převzít vy. Časem zjistíte, kolik povinností může mít obyčejný zajíc-student.

Zajíce souží zlé děti, zlé myši, zlý žrout Dizzy, zlí psi a spousta dalších zlých charakterů, kterým je lépe se raději vyhnout. Hra je rozdělena do několika tématických úrovní např. divoký západ, škola, apod. Každá úroveň má ten pravý nádech příslušného prostředí, vrcholem je skvělé zpracování divokého západu, které mi opravdu připomíná kreslený film. Postavičku zajíce musíte provádět dřevěnou kovbojskou vesnicí, ohradou plnou koní až do šerifova domu, kde na půdě padouch právě dokončuje vyloupení trezoru. Než se nadějete, lupič vyskočí z okna na jedoucí vlak a vy, jak už tomu ve filmu bývá, skočíte hrdinsky za ním. Malé zaváhání však stačilo na, abyste přistáli až na samém konci vlaku. Musíte se tedy probít až k lokomotivě, přičemž kromě „obvyklých" překážek typu rozzuření kovbojové či létající sítě musíte počítat také s tunely, padajícími mosty, odpojujícími se vagóny a hořící lokomotivou. Mě tahle akce opravdu vtáhla, takže jsem strávil několik hodin hopsáním po vlaku. Nebylo nic lehkého, to vám povím, ale dalo se to zvládnout. Pokud budete z některých úrovní opravdu zoufalí, můžete si zvolit jednu ze tří obtížností, přičemž v obtížnosti dětské (nejnižší) chybí některé závěrečné souboje, je možno získat více životů, čímž se život zajíce stává jednodušším. Animace velkých postaviček a detailní grafika ukazují, jak má vypadat profesionálně odvedená práce, kdy se myslelo na všechno a vychytávaly se mouchy. U těchto her nebýváme zvyklí vidět tolik různých pohybů obrazovky ve všech směrech, jízdy na různých dopravních prostředcích se občas zrychlují nebo zpomalují, občas se prostředí dokonce otáčí. Hra ze po okraj naditá originálními nápady jako skákáním přes švihadlo, podlézáním koní, krmením oblud, apod.

To hlavní a nejlepší jsem si však nechal až na konec. Je to hudba a zvukové efekty, co si z Tiny Toona cením nejvíce. Každý pohyb, úder a jakákoliv činnost vůbec je doprovázena reálnými zvuky. V celé hře není jediné hluché místo, kde by něco prostě „zvučelo", jako tomu bývá u ostatních her. Hudba a zvuky k prostředí tohoto programu neodmyslitelně patří, celá hra jimi žije a je tak mnohem zábavnější, než šedivý průměr. Je vidět, že okázalé reklamy na Super Nes, které jsou občas k vidění na MTV nelžou, když mluví o dokonalých programech blížících se filmu. Jestli by něco mělo být příkladem skvělého zpracování, je to právě Tiny Toon, kterého by si leckterý laik mohl splést s konzolí (=hrací automat).

Jak vidíte, zajíc Toon a jeho dobrodružství se nám moc líbilo. Když už se člověk rozhodne vyčlenit drahocené dva tisíce na SNES cartridge, měl by alespoň dostat hru, která opravdu stojí za to. Hra, o které právě čtete, je jedna z těch lepších a stojí za to si ji koupit. Score je tu právě od toho, aby vás varovalo před všudypřítomným brakem a popohnalo ke koupi povedených programů. Tohle je jeden z těch, na kterých šetřit nemusíte.

ANDREW

score	80%
Název hry:	**Tiny Toon**
Výrobce:	Konami
Typ hry:	Akční kreslená
Na počítače:	SuperNes
Obtížnost:	Středně obtížná
Hodnocení:	
Originalita:	81%
Prostředí:	89%
Grafika:	87%
Hudba:	91%

Cybernator

Dobrých střílečk je na SuperNesu spousta a Cybernator je další kapkou do oceánu. V roli těžce vyzbrojeného robota se vláčíte po zdemolovaném světě a věci, které zůstaly zázarakem celé rozbíjíte na prach. Terminátorů vašeho ražení je v tomto světě více, takže dochází k teritoriálním konfliktům všeho druhu. Cesta hrou vede právě těmi nejzuřivějšími oblastmi, kde hřmí výbuchy, třeskot a jaderné exploze. Opravadu nic pro lidi, avšak vy nemáte s člověkem nic společného, vám tato válečná symfonie zní jako rajská odpočinková hudba. Vaše zbraně nezůstávájí pozadu, občas se s účastí zaměří na cíl a pošlou nepřítele do ohnivého pekla.

Nic víc a nic míň. Pustá řežba a bezhlavé ničení. Občas se vaše okolí změní v úplnou válečnou extázu, kde přes samé exploze a nepřátele nechápete, co se zrovna odehrává. Občas se z takového oparu dění proberete nad nápisem Game Over, což je pochopitelně pozdě.

Akce je tak trochu mixem mezi Walkerem a Turricanem II. Z Walkera zbývá slepá touha ničit ubohé nepřátele, kteří se musí shlukovat do celých rojů, aby vám zabránili v postupu, tzv. Simulace násilí. Z Turricana přebírá Cybernator dobrý pocit „Být v kůži robota", starat se o jeho brnění, vylepšovat zbraně a v neposlední řadě ničit vše, co se hýbe. Hra jako stvořená pro destruktivní typy, kteří tráví volný čas potutelným rozbíjením hrnků ve spíži a pak se zadostiučiněním poslouchají tatínka řvát: „Kdo pořád rozbíjí ty hrnky ve špajzu, sakra!„. Typy mírné si neužijí nic, větším potěšením jim bude pomáhat mamince v kuchyni.

I když jsem mamince k kuchyni nepomáhal již několik let (od té doby, co jsem rozbil sedmnáct hrnků najednou), měl bych k této tématicky jinak neposkvrněné střílečce pár faktických výhrad. Ne, že bych byl alergický na japonce, ale v poslední době se začínají množit případy her, které se se mnou snaží komunikovat japonskými hieroglyfy. Některé z nich to dělají obzvláště pobuřujícím způsobem, který pracovně nazývám "překvapivou změnou jazyka„. Jsou to případy, kdy se v průběhu hry dostanete na rozcestí a na obrazovce se objeví pokyn pro další postup: "Well done, NOW get ready for %$%@$@#...ble, ble„, zbytek je v japonštině. Asi je to výsměch všem nešikmookým, kteří mají příliš málo znaků, aby mohli tak důležitou nformaci pochopit. Cybernator tuto formu laškování rozvádí do nových dimenzí, kdy se vám tyto nestydaté hlášky objevují na obrazovce poměrně často přímo v průběhu hry. Druhým broukem, nebo spíše broučkem, je skutečnost, že máte na celou hru pouze jeden (!) život a tři Continue, což je v podstatě výsměch vzhledem k obtížnosti hry. Jak jsem již dříve naznačil, občas se dostanete do situací, kdy opravdu nechápete, co se děje. V těchto případech není nic složitého prostě ztratit kontrolu a "pouze„ jednou zemřít. V Cybernatorovi to včak zároveň znamená konec hry, což není fér. Tento brouček činí hru bezmála nedohratelnou, což je na druhou stranu záruka, že vám hra vydrží na několik měsíců pařby.

Grafika je docela slušně postkatastrofická, jejíž obdoby jsme snad viděli již všude kromě večerníčků a Studia kamarád zvaného mezi mými kamarády po domácku Deadfriend Studio. Je mimochodem škoda, že naše filmová studia nevyvíjí takovéto DEAD Scifi aktivity, jelikož v Japonsku je jejich produkce poměrně vysoká a filmy jako Akira jsou perličkou Scifi vidoték.

Ale zpět k věci. Hudba není v podstatě hudba, ale částečně ladící kakofonie válečné mely. Není rozdílu mezi zvukovým záznamem z bitvy o Leningrad a hudbou akční hry z přelomu tisíciletí. Hratelnost balancuje na ostří nože. Chvíli jdete přímo, ale najednou špatně našlápnete, proříznete si nohu a čekáte, jak dlouho se udržíte na kosti. Potom uslyšíte pekelné hřmění a zjistíte,
že neexistujete. Jednoduše řečeno standard mezi řežbami. Je dobré občas zapnout pauzu, utřít pot, vycvakat zuby a pokračovat. Sečteno podtrženo: dobrá akční věc, běžte si ji koupit.

ANDREW

score	77%
Název hry:	Cybernator
Výrobce:	Konami
Typ hry:	Scifi střílečka
Na počítače:	SuperNes
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	72%
Prostředí:	81%
Grafika:	79%
Hudba:	77%

tipy a triky

Protože je toto číslo prvním číslem nového časopisu, musí tady být i něco nového a zajímavého. Doufáme, že tím něčím zajímavým bude i pár figlů, tipů a triků pro automaty Nintendo. tyto figle nejsou jen na hry nejnovější, ale jsou průřezem po Nintendo hrách, tentokrát konkrétně po hrách pro SNES. Určitě zjistíte, že jsou docela užitečné...

WAYNE'S WORLD

Volba úrovně se aktivuje zhruba takto:
Na obrazovce s logem stiskněte najednou X, Y, B, R, L, pauzu a potom stiskněte ovladač ve směru nahoru.

ALIEN 3

Omrzela vás zubatá smrt v počátečních úrovních? Zkuste naše kódy:
LEVEL 2: QUESTION
LEVEL 3: MASTERED
LEVEL 4: MOTORWAY
LEVEL 5: CABINETS
LEVEL 6: SQUIRREL
KONEC: OVERGAME

ADDAMS FAMILY

Vyzkoušejte heslo BUFFR a jistě si užijete spoustu legrace se spoustou životů.

SUPER MARIO KART

Jestli chcete jezdit s opravdu malým Mariem, tak na obrazovce volab stiskněte Y, potom A a spusťte hru.

Pro speciální trať stiskněte L, R, L, R, L, L, R, R a nakonec volbu spečetíte tlačítkem A.

KRUSTYS SUPER FUN HOUSE

Kódy do všech úrovní pro anglickou verzi hry znějí:
LEVEL 2: SKINNER
LEVEL 3: SCRATCHY
LEVEL 4: BARTDUDE
LEVEL 5: BOUVIER

PILOTWINGS

Tato vynikající hra si určitě zaslouží pár kódů pro vaše obveselení.

LEVEL 2: 085205
LEVEL 3: 394091
LEVEL 4: 520771
SECRET COMMAND 1: 108048
LEVEL 5: 407718
LEVEL 6: 773224
LEVEL 7: 165411
LEVEL 8: 760267
SECRET COMMAND 2: 880943

PUSHOVER

Problémy s dominem? Snadná pomoc.
Projděte si s námi všechny úrovně této vynikající hry:

1. 00512	6. 02560	11. 07168
2. 01536	7. 03048	12. 08122
3. 01024	8. 06144	13. 09634
4. 03072	9. 06658	14. 04610
5. 02684	10. 07680	15. 04096
16. 12290	44. 29726	72. 22555
17. 12802	45. 30239	73. 23167
18. 13826	46. 29214	74. 24191
19. 13314	47. 28702	75. 23679
20. 15362	48. 30610	76. 21631
21. 15878	49. 21022	77. 22143
22. 14854	50. 22046	78. 21247
23. 14342	51. 21534	79. 20735
24. 10246	52. 23582	80. 28927
25. 10758	53. 24094	81. 29439
26. 11782	54. 23070	82. 30463
27. 11270	55. 22558	83. 29951
28. 09222	56. 18494	84. 31999
29. 09734	57. 19006	85. 32511
30. 08710	58. 20030	86. 31487
31. 08206	59. 19518	87. 30975
32. 24560	60. 17470	88. 26879
33. 25102	61. 17982	89. 27647
34. 26126	62. 16958	90. 28671
35. 25614	63. 16510	91. 29159
36. 27662	64. 16511	92. 26111
37. 28174	65. 17023	93. 26623
38. 27150	66. 18047	94. 25599
39. 26638	67. 17535	95. 25087
40. 30734	68. 19583	96. 08703
41. 31246	69. 20095	97. 09215
42. 32270	70. 19071	98. 09727
43. 31758	71. 18559	100. 44543

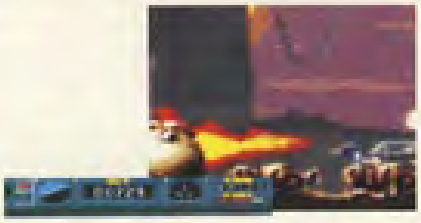
JAMES BOND JUNIOR

LEVEL 3: 0007
LEVEL 4: 3675
LEVEL 5: 9025
LEVEL 6: 1813
LEVEL 7: 3383

ROBOCOP 3

Kdykoliv ve hře stiskněte START a potom třikrát za sebou tlačítko SELECT pro doplnění energie.

Tak a první tipy a triky pro Nintendo máme za sebou. Věřte - ani to nebolelo a možná to bylo i k něčemu dobré. Tak zase někdy příště.



AMIGY
NOVÉ GENERACE

Minulý rok v létě byla na trh uvedena první Amiga nové generace - Amiga 4000. Na podzim téhož roku následovala Amiga 1200. Letos v létě byla představena první Amiga-konzola -Amiga CD-32. Všechny tyto počítače mají společnou vnitřní pomněnku: - jsou vybaveny sadou nových zákaznických obvodů nesoucích označení AGA (Advanced Graphics Adapter, dříve označovaných také AA). Tyto čipy se starají kromě grafiky (jak název napovídá také o hudbu, komunikaci počítače s okolním světem a vůbec o spoustu jiných, více či méně užitečných věcí. O grafiku se ale starají nejvíce, umožňují totiž současně zobrazit až 262144 barev, přesto však - více než 16 milionů barev odborníci zajisté pochopí. Je zde i 24-bitová grafika. Pro celé mávyst při klasickém rozlišení 320 x 256 bodů, ve kterém prakticky většina her, se vám všechny barvy nevejdou na obrazovku. Zvukové obvody byly zatím ponechány beze změn - 4 samostatné kanály, stereo (2x2). Dlouho očekávaný 16-ti bitový zvuk jakými kvalitou jako u CD přehrávačů se nekoná, ale když si přidáte Amigu ke kvalitnímu Hi-Fi přístroji s pořádnými reproduktory, budete se někdy až divit. Že to, co slyšíte, vychází z počítače. Amiga CD-32 má zvuk ještě propracovanější, o tom však později. Srdcem všech tří počítačů jsou výkonné 32-bitové mikroprocesory firmy Motorola, které jsou například také použity v počítačích Atari, Apple, nebo NeXT. Amiga 4000 je například k nerozeznání od unifomního PC, což je dost slabé například při porovnání s designem Amigy 3000. Amiga 1200 je ve svém srodné s Amigou 600, jen vyšší numerický štítek. Klávesnice, který byl u A600 při pokusu o co nejrentší počítač netakticky odstraněn, kvůli Amigy CD-32 se dá vzdálené převzít k Sq. nebo Nintendu, jako joystick slouží zahnutá vlc a mnoho knoflíky, kterou najdete u většiny konzol.

AMIGA 4000 Pro hraní počítačových her nejvhodnější stroj. Nevýhodou je v tomto případě vyšší cena - okolo 4000 DM, které posouvá počítač do oblasti profesionálního využití. Výkonný výpočetní rychlost, zaručenou mikroprocesorem MC68040 nejrychlejší, nejvýkonnější a nejrychlejší ze sítě řadu, ovšem hlavně v Audio/Video studiích a při tvorbě profesionální prezentační grafiky. Toto již ovšem v mnoha menších tiskovních společnostech, například v ČT. Pouze pro hraní počítačových her doporučuji jen klidu, kteří nevědí co s penězmi, pokud je mají.

AMIGA 1200 Ve své cenové kategorii - kolem 400 DM, to je perfektní počítač pro domácí a polaprofesionální použití. Domácím použitím (firmy, computer) lze obvykle myslí řada těžce nespočítatelných činností, které by měly sloužit chodu domácnosti. Většinou však nekouší, proto pro tyto problémy není vyhlídy odpovídající software. Pro vytváření grafiky či hudby, zpracování textu a jednoduché grafickou úpravu, pro hraní počítačových her, nejen pro ty, kteří chtějí chtěly vlastní počítač bez konkrétního zaměření je Amiga 1200 to pravé. Spustila řadu her, vytvořených pro předchozí modely. Amigu 500,1000... atd. tu však plně nevyužívají grafiku nových čipů. Mnoho nových her se již vyrábí i ve verzích pro amigy s AGA grafikou a do budoucna se dá předpokládat plný přechod na tento standart. Také snad všechny kvalitní grafické programy použijí připravovány pro novou grafiku, vjemné DPaint IV, ADProfessional, Image FX, Scala atd.

AMICA CD-32 Dosud nejrychlejší produkt firmy Commodore-Amiga. Jedná se o spojení počítač pro hraní počítačových her- konzolu. Místo disket se používají kompaktní disky, které se vkládají do vnitřní disky/fiřnoje. CD-32 funguje také jako klasický přehrávač hudebních CD desek. V nedalené budoucnosti jej budete moci doplnit klávesnicí a disketovou jednotkou na plnohodnotný počítač na úrovni Amigy 1200, nebo kartou MPEG, která umožní kvalitní přehrávání filmů zaznamenaných na CD disky. Konzola by měla být kompatibilní s CDTV, na které již byla vydána řada titulů, hlavně her, ale také encyklopedií, kuchařek, kolekcí obrázků atd. Speciálně pro CD-32 bylo zatím vydáno několik desítek produktů. Jestli se konzola uchytí na trhu, můžeme počítat s výraznou podporou mnoha známých softwarových firem. Hrát her na tomto stroji by mělo být to pravé pro velkou náročné hráče, spousta super-grafiky a zvuků nebo hudby přehrávaná přímo z CD, by měly nabídnout tu správnou atmosféru.

TECHNICKÉ PARAMETRY:

AMIGA 4000/040:
-Mikroprocesor MC68040 25 MHz
-RAM 2 MB chip, 2 MB fast
-ROM 512 KB, Amiga OS 3.x
-AGA grafika -hard disk
-disketová jednotka 3.5, HD
-kotlen pro další 3.5" a 5.25"
-samostatná klávesnice, myš

AMIGA 4000/030:
-Mikroprocesor MC68EC030
-volitelné matematický koprocesor
(viz jako A4000/040)

AMIGA 1200:
-Mikroprocesor MC68EC020 14 MHz
-RAM 2 MB chip -ROM 512 KB, Amiga OS 3.x
-AGA grafika
-volitelné hard disk
-disketová jednotka 3.5" DD
-slot na karty PCMCIA
-oddělovaná klávesnice, myš

AMIGA CD-32:
-Mikroprocesor MC68EC020 14 MHz
-RAM 2 MB chip
-ROM 1MB, Amiga OS 3.1
-AGA grafika
-mechanika CD-ROM 300 KB/s
-myš/ovl. (některé parametry jsou na základní konfiguraci)

SLOVNÍČEK:

Bit- Základní jednotka informace - vlastnost pásu - dím má základní oko, tím se jedná o výkonější, rychlejší a druhý víc.
Konzola- Označení pro speciální počítače vytvořené výhradně pro hraní počítačových her. Díky svému úzkému zaměření jsou většinou levnější než klasické počítače.
MPEG- Komprese a dekomprese animací. Používá se pro „zakuchlíkování animací". Pomocí této metody se dá na CD disk zazmenané o mnoho více dat.
Software- Programy. A to většinou nejdůležitější a složité na výrobu. Ať je skutečnost na Ni platí tak na to- Public Domain nebo Freeware a na ni je kodovaná zadáním co svých přátel, případně za smešné částky od pochybných dealerů.
Do software patří i hry.
Mad Max

FRANTIŠEK FUKA
je v podstatě pacifista a na této fotografii ze sebe dělá pitomce jen proto, aby si jeho knihu
HRY PRO PC
vydanou firmou CYBEX®,
koupilo co nejvíce lidí.

CYBEX s.r.o., Trávníky 73, Brno; tel/fax: (05) 58 28 91
Pošta: P.O.Box 166, 601 00 Brno

Parodius

Další vesmírná střílečka.

Kolik jsme již viděli těch úplně klasických, Penetratorem na ZX odstartovaných, vesmírných střílček, kdy raketka letí doprava a střílí na hojné nepřátele. Ani sto, ani dvě stě, ale rovnou dobrých pět set jsem již viděl a pařil na automatech, na ZX, na C64, na Amize, na PCčku, na Gameboyi, na Game gearu a teď už i na Super Nesu. Přitom volání po originalitě bylo vyslyšeno jen v několika málo případech, jako byly R-type, X-out nebo Project X. Ty ostatní, až na některé chabé vyjímky byly jen kopie onoho pohybu vpřed mezi stovkami nepřátel a světe nediv se, Parodius mezi ně pochopitelně patří. OK, o čem Parodius vlastně je?

Je o tom, jak malá raketka letí stále doprava podivnými světy, jejichž zpracování by mělo být nosníkem originality celého projektu. Létáte totiž ve světech zvláštních, kde jsou běhající stromy tím nejmenším překvapením. Celá šaráda nádherné grafiky, neznatelné bojové hudby a řinčivých zvuků je však pouze variací na staré téma. Je to jako Smetanova Vltava přehraná tím nejlepším zvukovým zařízením se stroboskopy, barevnými equalizéry, HX-PRO a veškerou parádou, kdy nakonec zjistíte, že poslocháte tu stejnou Vltavu, tu stejnou melodii a stejný rytmus. Pochopitelně, o něčem střílečky být musí. Řeknete, ve Score jsou střílečky haněny pro to, že jsou si podobné jako Mečiar s totalitou, ale tak to není. Každé nové, nebo extrémě propracované akce jsou vítány, ale Parodius se ani do první, ani do druhé šťastné kategorie, bohužel, nezařadil.

Proč mu tedy dáváme 63 procent a ne třeba 30? Protože chybějící nápady postihují pouze originalitu, kterou v poslední době postrádá více her a která se stala metlou zaběhnutých kategorií. Nebudeme popírat, že grafika není špatná a hudba také nepatří do kakofonických zoufalství typu Manic Miner II. Parodius totiž používá ten nejběžnější systém kosmické střílečky se vším všudy. Typický příklad je zde slabé slovo, protože takle hra se od prvních osmibitových střílček typu Zybex od firmy Hewson opravdu liší pouze grafikou a hudbou. To ostatní, včetně hratelnosti, atmosféry, nepřátelských jednotek, typů zbraní zůstává naprosto stejné. Jmenovitě druhy zbraní jsou zvláště nenápadité. I když si na začátku hry můžete vybrat ze čtyř druhů lodí, boj vyjde nastejno, nic nového neuvidíte. Z neznámých důvodů si můžete zvolit z deseti úrovní obtížnosti, přičemž Parodius by podle mne neměl obsahovat více než dvě úrovně - lehkou a těžkou. Všechno ostatní je nesmysl, nikdo nebude hru hrát desetkrát jen proto, aby na konci třetí zóny potkal místo třech hybridů hybridy čtyři. Do tabulky hodnocení jsem zvolil dětsky snadnou obtížnost z toho důvodu, že si můžete zvolit nejnižší obtížnost a celou hru proletět, aniž byste o něco přišli. Možná je pouze můj osobní názor, ale přiznám se, že volba obtížnosti jako taková mne dovede znechutit u většiny her. Programů, u kterých při různých obtížnostech děj opravdu podstatně odlišuje je poskrovnu a všechny ostatní používají pro zvýšení obtížnosti buď mechanické urychlení akce, nebo více nepřátel a nic jiného. Mnohem nápaditější by bylo přidělat do hry ještě několik zón navíc a správně zpracovat obtížnost od jednoduché do nehratelné v jedné linii tématických zón prokládané hesly pro další kola.

Je možné, že někteří milovníci vesmírných řežeb v této hře najdou zalíbení, avšak ti ostatní mohou zůstat klidní a s nákupem střílček počkat, až se objeví něco zajímavějšího.
JP

score	63%
Název hry:	**Parodius**
Výrobce:	Konami
Žánr:	Scifi střílečka
Na počítače:	SuperNes
Obtížnost:	Dětsky snadná
Hodnocení:	
Originalita:	64%
Atmosféra:	70%
Grafika:	71%
Zvuk:	66%

BARKER

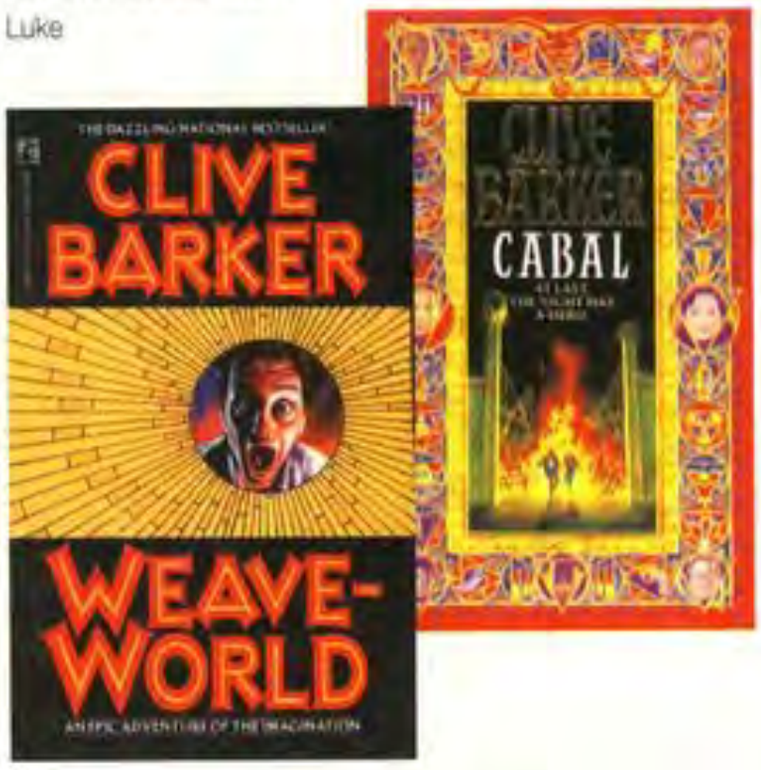
Mistr hororu Clive Barker (snad) konečně česky !

Slavný americký spisovatel Stephen King kdysi řekl, že „zahlédl budoucnost hororu". Onou „budoucností" myslel práci u nás dosud nepublikovaného, ale ve světě dnes již kultovního tvůrce hororových děl, CLIVA BARKERA.

Clive Barker se narodil roku 1952 v Liverpoolu. Do povědomí širší veřejnosti se dostal zejména svým filmem Hellraiser (u nás na videokazetách firmy Attack), jehož již v pořadí třetí pokračování jsme mohli vidět i v našich kinech. Příběh o hlavolamu, který otevírá cestu do jiných dimenzí se ve své době setkal s ohromným úspěchem. Mnoho nadšených diváků později vyhledalo jeho novelu The Hellbound Heart, podle níž byl Hellraiser natočen. Na počátku Barkerovy tvorby stojí především povídky, jež byly komplexně vydány ve sbírkách The Books of Blood (Knihy krve, které tento rok v českém překladu vydává nakladatelství Laser). Následovaly kritikou i veřejností vysoce oceňované romány a novely (Hellbound Heart, Cabal, Weaveworld, Great and Secret Show, Damnation Game, Imajica a Thief of Always). Krom psaní a práce pro film (na kontě má ještě snímek Nightbreed, který je zpracován podle knihy Cabal), je C.B. také známým ilustrátorem a malířem.

Díky svému dokonalému literárnímu stylu, neuvěřitelné nápaditosti (v každé knize zaručeně naleznete něco nového) a nenapodobitelné vypravěčské schopnosti se C.B. stal uznávaným králem hororu. Barkerova díla jsou nejen překládána do mnoha světových jazyků, ale na jejich motivy vznikají též mnohé kreslené seriály a počítačové hry (např. Nightbreed). Každé nové dílo tohoto geniálního multiumělce je ve světě netrpělivě očekáváno (tentokrát příznivci hororů s nadějí vzhlížejí k uvedení nového filmu od C.B. - The Primal). Těšme se tedy na český překlad Knih krve (a doufejme, že budou následovat i překlady další). Ujišťuji, že JE NA CO SE TĚŠIT.

Luke

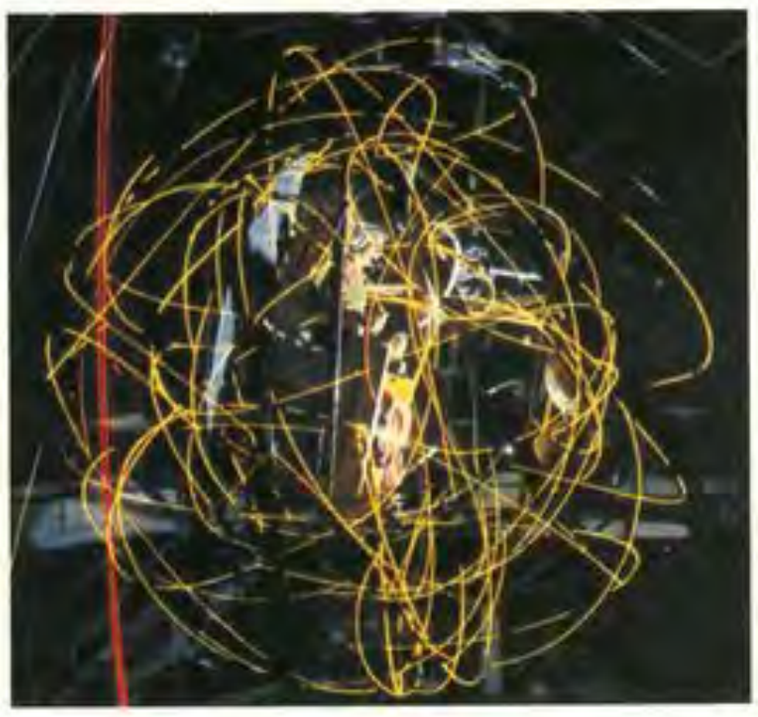


CLOCK DVA "SIGN"

(Contempo/Freibank), 1993

Hochům z Clock Dva se podařilo dílko, které si nemůžete rozhodně nechat ujít. Ani Newton už o sobě nedal vědět poměrně dlouhou dobu a jejich poslední album "Man Amplified" se, ruku na srdce, nijak zvláště nevydařilo. Jako kulisu ke hraní Vaší oblíbené počítačové hry ho mohu vřele doporučit, avšak originálními nápady rozhodně neoplývá. Jejich nové album je ovšem jiné espresso; Albem "Sign" se Clock Dva přiblížili kvalitě jejich zatím nepřekonaného, geniálního alba "Buried Dreams". Těžké syntetické partie, jakoby odněkud z velké hloubky podvědomí se mísí s příjemně měkkým Newtonovým hlasem. K tomu samply a monotóní pozadí, jak jsme u skupiny ostatně zvyklí. Celé album působí až neobyčejně klidným dojmem, snad jedině s výjimkou skladby "Voice Recognotion Test", která je spíše dokonalým příkladem Electronic Body Music. Nechci Vás ale zahltit srovnáváním s hudebními formacemi a směry - Clock Dva se stejně nikam přesně zařadit nedají. Abych nezapomněl: K albu jsou samozřejmě připojeny texty, takže pokud vládnete anglicky, rozhodně stojí za to se do nich začíst - přiblížíte se tak dimenzí, ve které se Clock Dva pohybují, jejich vizím a teoriím. Zhasněte si v obýváku hlavní světlo a nechte svítit jen jeden halogen někde v koutě, usaďte se pohodlně ve svém oblíbeném poslechovém křesle a dálkovým ovládáním spusťte příval elektronické, cyberpunkové pohody Clock Dva.

Olda



MANGA

Málokterý tuzemský příznivec kreslených filmů (a filmů#vůbec) asi ví, že krom Mickey Mouse a jeho ostatních hollywoodských kamarádů existují ještě jiné, dnes nemálo populární animované postavičky. Jsou jimi hrdinové filmů z produkce původem japonské společnosti MANGA VIDEO.

Právě díky této společnosti máme možnost navštívit světy nalézající se hluboko v lidském podvědomí. Světy v nichž je možné naprosto vše. Magické říše dávnověků, fraktálová království virtuální reality (Cyberspace), či zpustlá města současnosti- to vše je nám nyní přístupné.

Žánry sci-fi (Akira), fantasy (The Heroic Legend of Arislan) a horor (Urotsukidoji: Legend of Overfiend) jsou zde představeny v nové, avantgardní formě. Charaktery v daných situacích jednají reálně a jejich profily jsou vytvořeny s maximální citlivostí. Prostředí je plné detailů a zajímavých efektů. Zkrátka dokonalost!

Všechny filmy z této série jsou tvořeny na výkonných počítačích třídy Cray Super Computer a Silicon Graphics. Díky nim animace dosahuje vskutku těch nejlepších kvalit.

S recenzemi na konkrétní díla se budete setkávat v dalších číslech našeho časopisu právě na tomto místě. Pokud máte zájem takový film vlastnit, navštivte prodejnu Score (adresu naleznete na jedné ze stránek v podobě reklamy), kde je nabízen omezený výběr z Manga série (zájemcům o jiné tituly jsou tyto objednávány)... Luke

VISION
exkluzivní dovozce
ORIGIN
SHADOW
CASTER